Escribir para niños

Todas las claves
para escribir lo que los niños
quieren leer

guías del escritor

Escribir para niños

Todas las claves
para escribir lo que los niños
quieren leer

guías del escritor

Índice

Cubierta

1. Pienso en ti y escribo

2. El baúl de la literatura infantil

3. El papel de la ilustración

4. La historia tiene sus secretos

5. Crear el personaje

6. Etapas de la construcción

7. Mecanismos para la invención

8. Tejer la trama

9. La carpintería del lenguaje

10. Las salidas de la literatura infantil

Créditos

Alba Editorial

Silvia Adela Kohan

Escribir para niños

Todas las claves para escribir
lo que los niños quieren leer

ALBA

Pienso en ti y escribo

De un libro para niños –un cuento o una novela– es bueno que disfrute tanto el adulto como el niño. Escribir para niños es algo tan serio como escribir para adultos. Implica el mismo compromiso y la misma carga emocional. Plantea los mismos obstáculos y dificultades. La gran división, al igual que en cualquier otro género literario, se establece entre escritura rica y pobre, literatura buena y mala. La literatura infantil no es un medio, sino un fin en sí misma.

Escribe para los niños con autenticidad y pasión.

La entrada al paraíso

Cuando los chinos de China

no tienen nada que hacer

tiran piedras hacia arriba

y dicen que va a llover.

Este cuentito en verso que se titula Los chinos aburridos es leído de una manera por los niños y de otra diferente por los adultos.

La infancia es un período especial en la vida del individuo. Comprender la fabulación del niño es imprescindible si escribes literatura para niños o juvenil. Saber, principalmente, que lo que es cierto para el adulto no lo es necesariamente para el niño, que el niño troca la realidad en fantasía y la fantasía en realidad, mientras que en el adulto la mentira es una alteración de la verdad de manera voluntaria y consciente.

Cuando una editorial le propuso a Julio Cortázar escribir un libro infantil, éste contestó: «Con mucho gusto lo haría, pero es demasiado difícil para mí, porque a los niños no se les puede engañar». E Isaac B. Singer manifestó: «Escribir para niños es mucho más difícil que escribir para adultos».

El mundo del lector

Lector de relatos o lector de poesía, el niño es un interlocutor especial que se entrega si cree en la historia, en los personajes, en la trama; si el lenguaje le resulta atractivo, lo entiende, se emociona, le divierte.

Plantéate entonces la necesidad de forjar una literatura específica para niños.

Para ello, te conviene reflexionar acerca de la importancia que reviste la imaginación en el niño. A lo largo de su desarrollo, la imaginación del niño pasa por diversas etapas:

. En la primera, pasa de la imaginación pasiva a la imaginación activa y creadora.

. En la segunda, conocida con el nombre de animismo, atribuye conciencia y voluntad a los elementos inorgánicos y a los fenómenos de la naturaleza. Dota de vida al objeto más insignificante, su fantasía no conoce frenos.

. En la tercera, imagina a personajes sobrenaturales cuyas hazañas lo seducen y sugestionan.

Dice el psicólogo R. Cousinet: «El mundo en el cual vivimos no es el mismo que él [el niño] conoce. Los objetos no son los mismos, sino algo de ellos mismos y de cualquier otra cosa. La muñeca es también una niña pequeña; la silla es una silla y también un coche; un vagón de ferrocarril, un vapor; el bastón es también un bastón y un caballo, el propio cuerpo es un cuerpo humano y en ocasiones

también el cuerpo de una bestia. Una calabaza es una carroza, un ogro es un león o un ratón, una rata es un lacayo. Ulises es un joven o un viejo, Minerva es una diosa y un mortal. Proteo es todo lo que el niño quiere; un gato habla como un hombre, las botas mágicas se adaptan a todos los pies. Es una transformación perpetua. Nada es sólo lo que parece ser y las cosas son sin fin y los seres pasan de un estado a otro, sin que uno pueda asirse de nada, sin que nada parezca estable, inmóvil, en este mundo irreal hecho de luz y de sombra».

Si es relato, el universo narrado debe responder a las vivencias, los sentimientos y los conflictos de los lectores.

Si es poesía, juego y sonoridad son los primeros invitados dado que el niño es un lector-oídor.

La «regla de oro» de Astrid Lindgren es: «Un libro para niños puede contener episodios que resulten divertidos tanto para niños como para adultos. También se pueden escribir cosas que los adultos no entiendan, dirigidas exclusivamente a los niños, pero están totalmente prohibidos los guiños a los adultos por encima de la cabeza de los niños».

Escribe el libro que los niños quieren leer, no el libro impuesto por los padres o la escuela.

Un cántaro de ilusiones

Tienes el deseo de escribir un libro para niños, tu primer impulso es desplegar esa idea que transita contigo desde hace tiempo o esa imagen que acaba de aparecer y te hace cosquillas. El oficio y tu imaginación harán el resto.

Pero, en este proceso, no debes olvidar nunca a tu especial interlocutor. Le

ofreces un mundo por el que avanza, perplejo, inquieto, crédulo; nada le pasa inadvertido, todo importa. Debes tener en cuenta los diversos beneficios que la literatura puede proporcionar a los niños, cuando elaboras la matriz de un cuento, de un poema, de una novela, cuando construyes ese mundo que alimenta sus ilusiones y les otorga sentido.

Algunos de estos beneficios son:

. Activa el pensamiento. Los buenos cuentos tienen el poder de estimular la imaginación, que actúa como soporte del pensamiento, permite recrear las experiencias vividas, proyecta el futuro y potencia la creatividad.

. Enseña a actuar. Los personajes de ficción ayudan a los niños a percibir la historia como un ejemplo y no como una reprimenda.

. Constituye una herramienta lúdica. El texto debe ser tan atractivo como un juguete. Es decir, debe permitir al niño la libertad de montarse sus propias fantasías a partir de los juegos de lenguaje y de las ilustraciones.

. Constituye una herramienta didáctica. Un cuento explica una historia en la que los elementos y las situaciones orientan al niño en la vida real. Hay cuentos aplicables a cada situación. Con lo maravilloso se puede responder a los innumerables «por qué» del niño. Pero no te dirijas a él tratando premeditadamente de enseñarle algo, de dirigir sus actos, porque se rebelará contra tu texto y elegirá los cuentos de Roald Dahl, por ejemplo…

Si quieres transmitirle un mensaje, no lo amenaces, no lo manipules, establece la complicidad con el niño, apela a su emoción en lugar de darle recetas.

▪

No olvides que, a través de un buen relato, los niños practican habilidades como escuchar, visualizar y fantasear.

¿A favor o en contra de los cuentos tradicionales?

Muchos están en contra de los cuentos tradicionales y tienen sus razones. Pero otros están a favor y también sus razones son válidas. Toma tu propia decisión al respecto.

Los que están en contra opinan, como Gloria Fuertes: «Pienso que esas historias de ogros, hadas, monstruos y lobos son terriblemente negativas para el niño. Es malo, totalmente inadecuado, contar a un niño que un lobo se come a una abuelita, por citar uno de esos cuentos clásicos que todos conocemos; y no digamos nada de la historia de Blancanieves, absolutamente inmoral. A mí, ni siquiera de niña me gustó esa clase de cuentos. Infundían miedos, temores… Por eso, yo he roto con esa línea en toda mi temática. No escribo de ogros terribles, ni de brujas, ni de cosas por el estilo. Ni de hadas cursilonas. Mi literatura es rupturista respecto de esa trayectoria, que me parece inadecuada. A los niños no hay que darles cuentos tristes. Cuando escribo un cuento y surge un final triste, procuro envolverlo en poesía y ternura. Intento mitigarlo para amortiguar esa melancolía que puede arrastrar.

Es lógico que al niño actual le gusten las historias de extraterrestres, y que prefiera las aventuras de un marciano a las de una hada cursilona y relamida. Se siente mucho más cerca de esos personajes y forman parte de su entorno o, al menos, los siente menos ajenos que los personajes clásicos, que difícilmente encajan ya en sus esquemas vitales».

Es una posibilidad. Pero hay muchas otras y elegir depende de tu creatividad, de tu curiosidad inagotable, de tu propia reflexión sobre el tema.

Los que están a favor subrayan que numerosos cuentos modernos no funcionan porque no le permiten al niño aliviar sus tensiones, sus angustias, sus fantasmas, mientras que sí se lo permiten los cuentos de hadas.

Son muchos los que consideran que el niño consigue proyectar su angustia y sus temores en la versión original de los cuentos tradicionales (no la de Walt Disney), en la que, por ejemplo, la madrastra les corta los pies con un cuchillo a sus hijas para que entren en el zapatito de cristal. O el lobo se come a la abuela y a Caperucita. Bruno Bettelheim, en su Psicoanálisis de los cuentos de hadas, encontró en la trama de dichos cuentos un alto valor estético y terapéutico, capaz de desencadenar las ataduras neuróticas y ayudar a los niños a solucionar sus angustias y conflictos emocionales.

En el cuento de Hänsel y Gretel, el héroe y la heroína tienen que pasar aventuras y pruebas, se pierden en el bosque y les amenazan brujas y ogros caníbales. Pero cuando vuelven con sus familias llega el final feliz.

Así, el cuento ofrece consuelo a dos temores básicos de los niños, el de ser abandonados y el de poder ser devorados.

En conclusión, lo que debes tener claro al escribir para niños es la importancia del criterio propio y de la propia mirada sobre el mundo.

Un cuento tradicional tiene sus ventajas y sus desventajas según desde qué ángulo se mire. Puede ser un trampolín hacia nuevos cuentos, ricos y provechosos para el lector, y también puede ocultar una trampa, en la que han caído muchos imitadores de modelos actuales o muchos escritores que escriben sin cuestionarse por qué y para quiénes lo hacen.

Es importante plantearse que muchos de los cuentos actuales sumen a los niños en la pasividad y la banalidad. Y éste es un verdadero riesgo.

Plantéate los objetivos

Al mismo tiempo, puedes reflexionar acerca de los objetivos que más te interesen y que ya experimentaron otros escritores con buenos resultados.

Entre ellos:

Innovar las fábulas

En sus Cuentos para soñar, María Teresa León dice: «Es necesario escribir libros, no tanto especiales para los niños, como pensando en los niños; creo como Ramón Basterra que hay que innovar las fábulas, pero no sólo para los grandes, sino para los más pequeños; las hadas tienen que volver al mundo que los hombres crearon».

Activar tu capacidad de asombro

Escribir para niños es crear un escenario en el que seas capaz de manifestar tu capacidad para el asombro, de darle valor al mundo que te rodea, en el que el niño dota a todo de significado.

El asombro te permite admirar los matices de una flor, la fuerza de una puesta de sol, las formas de las cosas.

Trascender la realidad

No pongas freno a tu imaginación. Los niños tienen una sensibilidad literaria diferente a la de los adultos. Aceptan los sucesos más improbables, como que un joven vuele y atraviese el océano en poco tiempo; o los imposibles, como que una tortuga sea presidente de un país o un sapo se convierta en capitán de un

barco.

Pasan del mundo real al fantástico y vuelven al mundo cotidiano con la misma naturalidad. Sus sentimientos y sus pensamientos son los mismos en ambos casos. Por lo tanto, en un cuento para niños, todo puede transformarse en otra cosa y todo puede ejecutar cualquier acción. Se trata de ingresar en otra realidad coherente en sí misma, en la que todos sus elementos cumplan una función. Si un barco equivoca el rumbo y arremete por el cielo, ese viaje sugerirá algo más.

Las condiciones que subraya Emilio Pascual son: «Una arquitectura comprensible, un léxico progresivo, juego y transgresión en la forma: libros, en suma, que no fotografíen la realidad sino que, universalizándola, la trasciendan; una literatura que pueda ser leída por los niños, pero con todos los requerimientos de la obra artística».

Emplear la poesía como instrumento

Otra herramienta insustituible es la poesía, constituyente del cuento en muchos casos. Miquel Desclot dice que la poesía infantil «no debe contener una excesiva abstracción ni pedir una experiencia compleja de la vida. Y debe acentuar el aspecto del juego porque a los niños les engancha eso mucho. Cuando yo propongo una adivinanza, lo que hago es poner en circulación el lenguaje metafórico».

Emplear un lenguaje claro y preciso

Cada palabra que emplees debe ser un puente entre texto y lector. Dice Gloria Fuertes: «El contenido de la historia que cuentes ha de ser fácilmente entendido por los niños. Emplear un lenguaje sencillo, apto para todos, es ineludible. Cuando escribo creo que tengo a mi alrededor a cuatro o cinco niños. Yo les leo mis cuartillas y si ellos no se ríen de lo que les cuento y yo tampoco, rompo la cuartilla y empiezo de nuevo».

Emplear el humor

La acción o los juegos verbales sencillos y repetitivos son el pasaporte para el humor. Éste puede ser la brújula que te facilite la travesía por este territorio tan atractivo y tan arriesgado.

Contar lo imposible como posible

El absurdo o lo insólito son estrategias que los niños comprenden y aceptan. Lo muestran los ejemplos siguientes. En el primero, se vincula la condición animal con la humana; en el segundo, se presenta una acción poco probable:

Había una vez un pollito inglés que se fue a Francia y se volvió francés.

Esto era una vez una serpiente

que se cayó y se partió los dientes.

Escribir para entretener y no para sermonear

Para niños, se escriben cuentos o poemas; no sermones. Evita el uso didáctico: el objetivo de un texto de literatura infantil no es enseñar ni moralizar. La trama general del cuento es la que aporta su testimonio y no las consideraciones que el «educador« añade.

Dice Michael Ende: «Creo que los grandes filósofos y pensadores no han hecho otra cosa que replantearse las viejísimas preguntas de los niños: ¿De dónde vengo? ¿Por qué estoy en el mundo? ¿Adónde voy? ¿Cuál es el sentido de la vida?

Si se me permite, quisiera asociar a las palabras de Goethe del “eterno femenino”, con toda la modestia que hace al caso, el “eterno infantil”, sin el cual el hombre deja de ser hombre. Para ese niño que hay en mí y en todos nosotros cuento yo mis historias, pues ¿por quién o por qué valdría la pena si no hacer

algo?

No son, por tanto, miras pedagógicas o didácticas las que impulsan mi labor. El haber elegido la forma que ven ustedes en mis libros tiene exclusivamente razones artísticas y poéticas».

Lewis Carroll ataca el sistema educativo de la época mediante la sátira y así establece las características de sus personajes que acompañan a la honesta Alicia. Maestros que formulan preguntas sin respuesta, como el Ciempiés, o la Reina Roja, que la somete a exámenes de pesadilla, o Humpty-Dumpty, que tergiversa el lenguaje para su beneficio, y otros como la falsa Tortuga o el Grifo. Y J.R.R. Tolkien también transmite en sus libros la idea de que hay que tolerar el mal porque siempre se puede extraer un bien de él.

En suma, estos cuentos plantean problemas desde un punto de vista subversivo y divertido, que pone en marcha los propios criterios del lector. Muestran y no demuestran.

Se trata de desterrar las moralejas o trastocarlas, como en el siguiente ejemplo anónimo:

«El ratón y el elefante»

Un ratón mordió a un elefante

el cual lo aplastó al instante.

Moraleja: ratón que muerde a un elefante

le quedan pocos años por delante.

Recurrir a los objetos

Los objetos adquieren vida en los relatos para niños. Un objeto puede inspirar la historia y ser el personaje principal o el elemento que facilite, complique, impulse la acción. Pero no deben ser utilizados como adorno, sino que deben

cumplir una función precisa, no ser tópicos y responder al mundo emocional del niño.

El baúl de la literatura infantil

La literatura infantil reúne obras clásicas, en apariencia inofensivas, pero que perduran porque no lo son.

Abre el baúl de la literatura infantil y analiza a fondo el contenido. Toma de él los textos que más te atraigan, los que te impresionen y te provoquen deseos de escribir, pero pásalos también por el tamiz de tu reflexión. ¿Qué contienen esos libros que te conmovieron y te siguen conmoviendo? ¿Cuáles se dirigen a los lectores en su propio lenguaje y desde un ángulo de libertad? Las obras que debes rescatar de ese baúl son las que se dirigen a la imaginación de los niños y tienen más poder y más resonancia que las que tratan de sermonearlos.

Un texto, una chispa

Antiguamente, de padres a hijos se iban contando viejas historias que tenían dentro de sí un gran significado; se hacía alrededor de la hoguera. Más adelante, las bases de la literatura para niños se establecieron en el siglo XIX, con escritores como Hans Christian Andersen, Collodi, Julio Verne, Mark Twain, Ernest Theodor Amadeus Hoffman, Robert Louis Stevenson, Rudyard Kipling, Jack London, Lewis Carroll, cuyas historias se pueden leer a cualquier edad sin que pierdan su eficacia, y con la recolección de los cuentos populares.

Todo texto puede servir de inspiración al escritor, y en muchas direcciones. Te puede sugerir un juego de palabras, unos personajes, un periplo mágico, una imagen, un conflicto, una chispa de cualquier tipo que encenderás según tus propias ideas.

Pero atención. Andersen, por ejemplo, recopiló y adaptó los cuentos populares e inventó sus propios cuentos, pero cometió el error de exacerbar la tendencia moralizante, que deteriora la literatura para niños, iniciada por Perrault y los

hermanos Grimm. O El Principito, de Saint-Exupéry, puede leerse como un cuento que, en vez de incitar al niño a la autonomía, lo induce al inmovilismo, a la regresión a una infancia de la que no puede salir.

A los clásicos los leen los niños y los releen los adultos. Pablo Neruda pudo soñar que era un pirata a la caza de tesoros cuando releyó a Emilio Salgari. Jorge Luis Borges confesaba que la lectura de El libro de la Selva, de Kipling, le había inspirado más de una frase. Adolfo Bioy Casares volvió a Pinocho, de Collodi, y destacó las circunstancias domésticas que rodean la aventura como el secreto del goce de esa aventura.

El surrealismo y el mayo del 68 condujeron al cambio en la temática y en la visión, con autores como Gianni Rodari, Michael Ende, Sennell o Christine Nöstlinger.

Toma los cuentos clásicos o los más modernos como motor creativo, pero crea tu propio territorio respondiendo al niño actual, a sus problemas y necesidades, y tratando en todo momento de incentivar su libertad.

Los géneros

La literatura infantil abarca distintos géneros. Para todas las edades, se puede escribir poesía (poemas, canciones de cuna, villancicos, juegos rimados, coplas); cuento (cuento literario, cuento tradicional, cuento mítico); formas breves (fábula, leyenda, adivinanza, chiste, refrán); teatro (comedia, títeres, marionetas).

En cuanto a la poesía, «vive en aquel recinto más antiguo donde habitan el niño, el salvaje, el vidente; en el campo del sueño, del encanto, de la embriaguez, de la

risa», dice Huizinga. Y, como dice Alfonso Reyes: «Poesía para niños no es ni puede ser una poesía que meramente trate temas infantiles, sino una poesía que sea, limpia y sencillamente, poesía infantil; en la que no hay un adulto que canta el mundo infantil sino un poeta que mira el mundo desde la misma alma del niño».

Escribir poesía para niños supone conocer las retahílas, las fórmulas de juego, las canciones, las nanas, la experimentación de los surrealistas, el léxico de colores, sonidos, personificaciones, exclamaciones, apóstrofes, enumeraciones, y la reiteración como uno de los recursos más frecuentes, como dice Wallon: «El niño es perseverante en el plano mental, al menos, tanto como es saltarín en el plano de las reacciones exteriores».

Las fórmulas lingüísticas que se repiten atraen la atención y favorecen el registro en la memoria. El niño las revive como nuevas en cada repetición.

En el cuento todo es posible y todo lo pueden sus personajes, con los que el niño se identifica, en los que ve proyectada su propia historia e inconscientemente encuentra respuestas o sugerencias para lo que no entiende o le preocupa.

Los poetas, los sabios y los niños conocen los dones que los cuentos populares otorgan. «¿Qué debo leerle a mi hijo para que mejore sus facultades matemáticas y sea un hombre de ciencia?», le preguntó una madre a Einstein. «Cuentos», contestó Einstein. «Muy bien. Pero, ¿qué más?» «Más cuentos», replicó Einstein. «¿Y después de eso?», insistió la madre. «Aún más cuentos.»

Escribir cuentos para niños supone conocer lo fantástico, lo mágico, los refranes, las adivinanzas, lo que ocurre en el mundo contemporáneo del niño y el vocabulario pertinente, los juegos, el humor y los infinitos alcances de lo imaginario.

La novela (novelas breves y largas) es para niños mayores de 10 años solamente; así como ciertas formas breves (minicuentos o juegos verbales de ingenio); y el teatro, sobre todo el dramático. La comedia funciona bien para los más pequeños.

Aunque debes tener en cuenta que las fronteras entre los géneros son ambiguas y conviene traspasarlas. Así, por ejemplo, puedes incorporar un estribillo a un relato, contar un cuento en verso, escribir un poema en forma de carta, entre innumerables opciones, pues el niño es sensible al ritmo poético y musical, o trasladar un cuento a la escena teatral omitiendo o agregando detalles.

Las series

Las series están constituidas por novelas juveniles que tienen una cierta continuidad. Otros las llaman «sagas». Es importante que la serie sea tanto para chicos como para chicas. Pesadillas, por ejemplo, es una serie que iba más dirigida a los chicos, pero la compraron igualmente las chicas.

Las novelas que forman parte de una serie se caracterizan por:

. Un buen ritmo sostenido, que no decae.

. Una atmósfera conocida del lector, pero con algunos elementos de ruptura.

. Mucha acción.

. Profusión de diálogos.

. Poca descripción.

En las series, los jóvenes se pueden identificar con los personajes gracias a los siguientes aspectos:

. El entorno, un lugar real que puede tener algo de irreal y les permite poner en marcha sus sueños y sus fantasías.

. La problemática de los personajes.

. Los hábitos del protagonista y sus amigos. Un personaje que tenga la entidad suficiente puede convertirse en el héroe o antihéroe de sucesivas novelas.

. El lenguaje utilizado. Deben poder identificarse fácilmente con las palabras y con la forma de emplearlo.

Una serie, además, puede incluir el juego como característica del conjunto. Son, por ejemplo, esos libros que el lector puede completar a su antojo o cuyas posibles continuaciones o finales elige, según las propuestas del autor.

Las series y el best-seller

¿Cuáles son las claves del éxito de una serie como la de Harry Potter, tan popular como Peter Pan o Mary Poppins, que vende millones de ejemplares, ha sido traducida a infinidad de lenguas y se vende en ciento treinta países?

El héroe es un niño de trece años con el que los lectores pueden identificarse y «vivir» su mundo ideal. Además, es un huérfano (como los héroes de Stevenson, entre otros), por lo que está «liberado» de la tutela de los padres y va a una escuela divertida en la que le pasan cosas maravillosas y en la que aprende trucos mágicos. La serie tiene un ritmo ágil, el cuidado del detalle, la referencia al bien y el mal, tiene bien llevado el humor y la ironía. Remite en parte a ciertos cuentos tradicionales, pero no cae en anacronismos.

Otro de sus secretos: también los padres devoran estos libros.

En España contamos también con una serie de gran éxito, la de Manolito Gafotas, de Elvira Lindo. La autora consigue la identificación de los niños con el personaje, que tiene sus mismas emociones y preocupaciones («lo que le pasa a Manolito, es lo que a mí me pasa», dicen los niños de once años), un crío del barrio madrileño de Carabanchel Alto, desenfadado, que pertenece a una familia normal, con sus apuros para llegar a final de mes, sus sinsabores y sus pequeñas alegrías. La mirada crítica hacia los adultos ha logrado establecer la complicidad

necesaria. Su autora cree que la clave de Manolito se debe a que su fantasía vive en el mundo real.

A cada edad lo suyo

Cuanto más pequeño es el niño, más corto deberá ser el cuento. Es conveniente convertir un gran cuento demasiado largo en una multitud de pequeños cuentos.

A los tres años: Debe predominar la ilustración. Los cuentos para los más pequeños no deben ser estructuras complejas en las que el personaje va y viene por distintos espacios, sino que se desarrollan en un único espacio. El vocabulario debe ser sencillo, pero rico, y la trama debe excitar la curiosidad. El niño no debe sentir que se lo trata como a un bebé, puesto que a los tres años experimenta su primera crisis de personalidad (dice más «no» que «sí»). El incidente debe ser sencillo, pero cautivador. Puede tener tres o cuatro momentos claves de tensión.

Observación: al niño le gusta ver reflejado su mundo familiar en el mundo animal. También se interesa por las costumbres reales de los animales. O sea, si se trabaja lo maravilloso o lo fantástico no conviene desvirtuar las informaciones reales referidas a las costumbres de los personajes o del lugar geográfico, por ejemplo.

A partir de cinco o seis años: Son convenientes los cuentos por episodios, basados en las aventuras que viven uno o dos héroes. Estas aventuras se desarrollan tanto en el espacio como en el tiempo y entrañan temores, sorpresas, esperanzas, que se suceden hasta el triunfo final.

El más habitual es el cuento estructurado en tres episodios, que evita la narración lineal, y que también puede incluir tres personajes similares (los tres cerditos, los trillizos, etc.). El número tres (como el siete) es típico del cuento maravilloso y funciona bien en el cuento moderno.

Por ejemplo, El sapo de las viñas y el ratón del campo, de Charles Bru, presenta como tema la conmoción que provoca la tecnología en el mundo rural tradicional. Los tres episodios corresponden a tres espacios diferentes: la viña natal; el viaje de los dos protagonistas y su llegada al ayuntamiento; y el tercero ocurre en una cajonera del jardín.

Desde los ocho años: Las aventuras, los detectives, las pandillas y el miedo son temáticas que les atraen. También los cuentos fantásticos y las narraciones mitológicas; las historias de la vida real que tratan los conflictos de la familia, la escuela, los deportes, etc.

Desde los doce años: Novelas que traten de la amistad, el primer amor, los problemas del entorno social (ecología, pacifismo, convivencia, etc.), que tengan como protagonistas a púberes como ellos, que pasan de un extremo vivencial a otro; así como narraciones de suspense, aventuras peligrosas, ciencia-ficción, la poesía y el teatro, pueden gustar a los jóvenes que inician el cambio de la niñez a la madurez.

Debes escribir para niños, con un vocabulario rico y con la singularidad de la literatura escrita, y adecuarte a la psicología del público al que te diriges.

¿Existe una literatura juvenil?

Si bien es cierto que los jóvenes tienen intereses colectivos, clasificar por edades estrictas los libros para jóvenes y/o adolescentes puede ser una forma de establecer un orden no siempre real. Como señala Bourdieu, los jóvenes «se encuentran en una tierra de nadie social, pues son adultos para ciertos casos y niños para otros». Muchos son ya adultos para elegir y leer con autonomía.

A algunos les interesa leer a Tolkien o a Lovecraft, y a otros, los cómics o las

poesías de Neruda o alguna revista o todo y a la vez. Narraciones fantásticas, de ciencia-ficción y de terror, como las de la Breve antología de cuentos fantásticos, de Jorge Luis Borges, El árbol de las brujas o Cuentos espaciales, de Ray Bradbury o la Breve antología de ciencia ficción, de Arthur Clarke, y otros; también narraciones de amor, como Cumbres borrascosas, de Emily Brontë; o enigma y misterio, como Cuento negro para una negra noche, de Clayton de Bess.

En general, una condición de la literatura juvenil es conmover al lector. Para ello, en muchos casos los temas son los mismos que los de la literatura de adultos (el poder, el amor, la guerra, la injusticia…), pero difieren las características de los elementos narrativos, especialmente los personajes, que suelen identificarse con el público al que el libro va dirigido.

Por ejemplo, en su novela Soldados de plomo, Uri Orlev, que recibió en 1996 el Premio Hans Christian Andersen, el «Nobel» de la Literatura Infantil y Juvenil, cuenta las experiencias de Yúrek, un niño que vive en Varsovia con su madre, su hermano mayor y su padre, médico de profesión. Se narran los sufrimientos, las injusticias de los marginados y perseguidos por la guerra a través de los ojos inocentes, amables y esperanzados de la infancia, que espera un mundo sin vencedores ni vencidos.

El lugar de la acción, Europa, la contienda mundial, el genocidio, la propia experiencia del autor permiten valorar el pasado y reflexionar sobre los sucesos del presente con esperanzas y deseos de paz.

La novela juvenil no debe ser muy larga. La extensión apropiada es de 90 a 150 páginas. A los adolescentes les atraen las series, como las citadas más arriba, y este tipo de novela debe estar construida como la mejor de las novelas para adultos: un universo muy bien integrado cuyo funcionamiento puede compararse con la perfección de un mecanismo de relojería, en el que los personajes sean creíbles (en este caso, adaptados a las vivencias de los lectores), el lenguaje, rico y todos sus componentes, funcionales. Debe trabajar con habilidad las emociones y la acción, evitando los efectos fáciles o los golpes bajos. O sea, sugerir ideas a través de los sentimientos y las acciones para activar el pensamiento y la reflexión.

Clases de relatos

Es imposible establecer una clasificación tajante. Entre los dos extremos, el realismo y la fantasía, las posibilidades del relato para niños se pueden combinar a gusto del autor y para disfrute del lector.

El cuento fantástico

La separación rígida entre lo real y lo fantástico es un antiguo malentendido que habría que erradicar de la creación literaria.

Un relato realista indica que los hechos transcurren en el mundo real, en el que se incluye la ciudad, la casa, la escuela, los padres, los hermanos del niño, algún animalito de compañía e incluso sus deseos y sus sueños. Pero como la copia de la realidad sería muy aburrida, se puede afirmar que, en mayor o menor proporción, escribir para niños (como para adultos) es transformar la realidad y crear un artefacto autónomo, con leyes propias, coherente en sí mismo.

Ningún cuento, entonces, es absolutamente realista ni absolutamente fantástico. De serlo, en el primer caso sería una crónica periodística y en el segundo, un producto imposible de comprender.

Lo fantástico comprende lo real y lo imaginario, lo conocido y lo desconocido, lo que se experimenta y lo que se imagina, lo obvio y lo aparente, lo extraño y lo normal, hábilmente amalgamados.

Sea cual sea la modalidad que prevalezca en un cuento, maravillosa, de ciencia-ficción, de terror, por citar sólo las más conocidas, es importante que los cuentos estén sustentados en la aventura, como una apertura hacia nuevas incógnitas, o el humor como mecanismo de la imaginación creadora.

El relato maravilloso

En el relato maravilloso, no quedan dudas de que el hecho es sobrenatural y se

aceptan sus reglas; ni los personajes ni el lector se cuestionan que los animales hablen o que salga un genio de una lámpara. Los cuentos de hadas son sus máximos exponentes.

Se vale de la metamorfosis y la ruptura de los límites, un aspecto recurrente en la literatura fantástica consistente en trasponer y superponer elementos que en la realidad cotidiana son antitéticos o contradictorios. En La extraña casa de la niebla, de H. P. Lovecraft, la casa encantada que habitan fantasmas está situada sobre unos acantilados y «comulga con las brumas del mar y las nubes del cielo»; vale decir, es un punto de enlace entre la tierra y el cielo. En Alicia en el país de las maravillas, para acceder a un mundo sobrenatural hay que pasar al «otro lado» del espejo.

De ciencia-ficción

La ciencia-ficción intenta explicar un mundo fantástico mediante términos científicos reales, y explora todos los futuros posibles e imaginables. Los primeros intentos de construir literatura de ciencia-ficción se deben a Julio Verne; las historias románticas, con ligeros matices científicos, a H.G. Wells.

¿En qué consiste un relato de ciencia-ficción?

. Propone el descubrimiento de ese mundo nuevo como si fuera posible. Muestra una civilización futura y hace viajar al lector en el tiempo y en el espacio. Se manejan hipótesis según las cuales el hombre accede a poderes ilimitados. O se accede a una dimensión intemporal y a descubrimientos milagrosos.

. Su núcleo temático es la conquista del espacio, el viaje a través del tiempo.

. Sus personajes típicos: los extraterrestres y el hombre futuro. Seres inteligentes no humanos se introducen en el mundo del hombre, robots,

monstruos y naves espaciales.

. Fenómenos naturales imprevistos alteran la situación del hombre en la tierra o amenazan la subsistencia de las especies vivientes.

. Incorpora palabras nuevas o inventadas.

Pero si bien la ciencia-ficción es el dominio de lo imposible, lo que ocurre en el relato debe tener una lógica o una explicación creíble. La ciencia-ficción emplea un discurso razonador e incluye la ironía, el terror, la aventura.

Se escribe pensando en una posibilidad de que lo narrado ocurra.

Recomendaciones para escribir ciencia-ficción

-

Comprométete con el género: respétalo para conseguir un relato trascendente.

Moldea los principios de la ciencia según las necesidades de la obra, pero sin violarlos para no explicar cosas imposibles científicamente, o contradictorias.

Evita escribir cuentos que concluyan diciendo: «… pero era un sueño»; «… pero era un juego».

-

De aventuras

En realidad, las aventuras son propias de toda clase de relatos. Pero específicamente el relato de aventuras es una narración que implica la idea de viaje y la consecución de aventuras en tierras lejanas, con episodios e incidentes agitados e inhabituales. Desarrolla una sucesión rápida e inesperada de sucesos y situaciones.

Podría sintetizarse como el viaje hacia lo desconocido de un héroe que persigue un tesoro real o simbólico, y enfrenta peligros en un ambiente hostil. Sus puntos determinantes son la acción y el riesgo, que mantiene pendientes a los lectores. La lucha con peligrosos contrincantes, o con espantosos monstruos, la conquista de reinos fantásticos y la intervención de superhéroes capaces de turbar la realidad permiten al lector evadirse del mundo en que vive. Su condición básica es entretener.

¿En qué consiste?

. Tres son los temas casi ineludibles en la literatura de aventuras tradicional: el viaje, la búsqueda del tesoro y la muerte. Tomando esta base, y adaptándote al mundo actual, puedes inventar nuevas temáticas y nuevos motivos de interés.

Los primeros libros en los que los personajes salen de viaje en busca de aventuras son Los viajes de Gulliver, de Swift, y Robinson Crusoe, de Defoe. Además, se destaca la novela de aventuras marineras, como las de Hermann Melville, Emilio Salgari, Joseph Conrad; la del mar y la isla, como las de Conrad o La isla del tesoro, de Robert Luis Stevenson; la de la selva, como las de Kipling.

. En la aventura se observan dos acciones iniciales: la partida y la entrada en un elemento desconocido, que se vinculan con el misterio y el suspense. Posteriormente, mediante la trama se crean acontecimientos que abren expectativas al lector. Éste siente curiosidad por saber qué va a ocurrir.

. El esquema de acción suele ser el siguiente: el periplo hacia lugares

alejados, exóticos, peligrosos o desconocidos como el espacio y la muerte, un desafío al que se enfrentan los personajes, que atraviesan múltiples avatares, se convierten en héroes y salen victoriosos de su periplo. Los héroes están a punto de morir, pero no mueren, son rescatados cuando están a punto de perecer. Los personajes secundarios mueren de diversas formas. A veces, su cercanía afectiva con el héroe moviliza la emoción del lector.

. El entorno se vincula al riesgo: el mar, la selva, la isla, la tormenta, el fuego, la inundación, el huracán, el terremoto.

. Los personajes son los protagonistas (generalmente adolescentes porque es el período más apropiado para la vivencia de aventuras) y los opositores.

Los protagonistas siempre tienen un motivo para adentrarse en un lugar inhóspito: rescatar a un amigo, salvar a alguien perdido en un lugar hostil, o de investigación, y el lector se identifica con ellos. Han de superar a los demás hombres en fuerza, astucia y virtudes, y actúan como héroes; son los piratas, el romántico piel roja cargado de virtudes, el experimentado marino.

Los opositores: el conflicto que genera el paso por un espacio difícil hace surgir a los opositores encargados de sumar tensión a la aventura: son los piratas que asaltan el barco, los indios americanos que atacan la caravana o controlan un territorio, la tribu negra de caníbales. Generalmente son los malos.

Recomendaciones para escribir relatos de aventuras

Recuerda que la descripción y la acción son las modalidades sobre las que se construye el relato de aventuras.

Analiza el esquema de acción básico y adáptalo a tus propias ideas y necesidades narrativas.

Caracteriza bien a los personajes, pues hasta los secundarios también participan activamente de los hechos.

Controla la confluencia final de todos los incidentes.

De terror

Para que el relato de terror cumpla su cometido, el horror ha de irrumpir en el mundo de lo cotidiano, en una gradación que va de lo ordinario a lo extraordinario. En consecuencia, la trama aparece envuelta en una atmósfera densa que cerca a los personajes en su tela de araña e inquieta al lector.

¿En qué consiste?

. Los personajes mantienen una constante tensión dramática en sus peripecias.

. Ciertos motivos temáticos, como la puerta, son típicos de un cuento de miedo o de fantasmas. Los golpes a la puerta, la puerta que desaparece, etcétera.

Así lo señala Henry James en su Cuaderno de notas:

22 de enero. Tema para una historia de fantasmas.

Imagina una puerta –bien tapiada, hace largo tiempo bajo llave–, en la cual de vez en cuando se deja oír un golpe –un golpe que, puesto que el otro lado es inaccesible, sólo puede ser fantasmal. El ocupante de la casa o habitación que contiene la puerta se ha familiarizado con el ruido tiempo ha; y, considerándolo fantasmal, ha dejado de ponerle especial atención –ya que la presencia permanece más allá de la puerta y nunca se revela de otra forma. Pero cabe imaginar que esta persona tiene una preocupación grave y constante; y una segunda persona, que relata la historia, puede observar que los golpes se multiplican con cada nueva manifestación del problema. Fuerza la puerta y el problema desaparece –como si el espíritu hubiera deseado que lo admitiesen, para así lograr interponerse, redimir y proteger.

Los pasos que se acercan o los golpes en la puerta son elementos típicos de los cuentos de terror.

. El poder del ámbito es indiscutible. Se puede conseguir el clímax, el punto máximo de la tensión narrativa, partiendo de la descripción ambiental, empleando el ámbito abierto o cerrado. El abierto puede ser relajado y placentero, o aislado, desierto, que duplica la inquietud. En un ámbito relajado, puedes hacer irrumpir una acción violenta o trágica.

El ámbito cerrado proviene de los primeros relatos de terror, en los que la habitación sin salida era el marco apropiado. Puedes utilizarlo de diversos modos. Un ejemplo clásico es demostrar la impotencia y la desesperación de un personaje ante una situación que no domina.

. La historia se dispone en una ascensión progresiva que desemboca en un final sorprendente a la manera de Poe, lo cual trae aparejado que el clímax se prepara con minuciosidad, se calcula mediante la utilización de la suspensión y el ritmo narrativo.

Recomendaciones para escribir terror

Otórgale prioridad al suspense. No confundas intensidad con velocidad, violencia o nerviosismo. No siempre hay coincidencia entre suspense y velocidad. Empleando la lentitud, la morosidad de la descripción, puedes conseguir suspense. El hecho que pone en tensión al lector puede suceder inmediatamente después de una detallada descripción en un lugar bucólico. El contraste es buen conductor de la trama y te permite destacar el conflicto.

Planifica la tensión. Señaliza unos cuantos momentos clave, indicadores de los cambios.

De humor

En realidad, además de los relatos específicos de humor, debes tener en cuenta el humor como elemento sumamente indispensable al escribir para niños.

Por lo tanto, sus mecanismos productivos serán herramientas a las que puedes recurrir en todos los casos.

¿En qué consiste el humor?

. El humor es un mecanismo de liberación, sirve para aliviar tensiones y desconectarnos de las cadenas de la lógica. El procedimiento principal del texto humorístico es la transgresión y el efecto de sorpresa.

. El texto humorístico entreteje su propio lenguaje, basado en una serie de operaciones lingüísticas y transformaciones semánticas, fónicas, gráficas, que le permiten perturbar el uso convencional del lenguaje escrito.

. Así, el humor establece una complicidad ineludible entre el escritor y el lector, un juego dialéctico entre el emisor y el receptor que debe decodificarlo para captar el mensaje.

Dice H. Levêcque: «El humor es una mecánica de precisión que, en general con la sonrisa, pero a menudo chirriando los dientes, destruye la visión convencional del mundo».

Juegos de ingenio: adivinanzas, acertijos y enigmas

Muy vinculadas al humor están las adivinanzas, dichos populares en los que de manera encubierta se habla de algo para que sea adivinado y que pueden formar parte del entramado de un cuento o constituir por sí mismos un poema. El diccionario define «adivinanza» como «Acertijo», y «acertijo» como «Enigma o adivinanza que se propone como pasatiempo». Y «enigma» como «Dicho o conjunto de palabras de sentido artificiosamente encubierto para que sea difícil entenderlo o interpretarlo». La tradición popular española suele denominar «adivinanza» a los dichos que están en verso; en prosa se denominan «acertijos» y se reserva para «enigma» un significado más elevado o culto.

Las adivinanzas hacen referencia a elementos y objetos de uso cotidiano, como utensilios y animales domésticos, frutas y verduras, anatomía humana, elementos de la naturaleza, cualidades humanas (sentimientos), etc. La métrica de las adivinanzas es característica. Los versos son generalmente octosílabos. Las estrofas pueden ser pareados de rima consonante o bien estrofas de tres o cuatro versos. Lo más frecuente son las estrofas de cuatro versos con rima asonante o consonante en los versos pares.

Ejemplo:

Ésta es la historia de un saltamontes que salta y baila

y siempre se esconde.

¿Sabes tú dónde?

Recomendaciones para escribir humor

-

Crea una situación fuera de contexto. Trabaja el absurdo.

Búrlate de la realidad, dándole vuelta a las cosas.

Lanza un efecto imprevisto, increíble, inesperado para el lector.

Utiliza toques pintorescos, costumbristas.

Desarrolla y transforma situaciones tópicas.

Juega con equívocos, no tópicos.

Confronta dos mundos opuestos.

-

El papel de la ilustración

En la literatura para niños, la imagen, lo visual, cobra una importancia muy superior a la que tiene en la literatura de adultos. Como hemos visto antes, especialmente cuando se trata de libros para niños de corta edad, la ilustración es un elemento imprescindible: a través de ella el niño comprende el texto. A la vez, la ilustración, si de verdad es buena y cumple su cometido, debe aportar elementos que el texto no tiene, completarlo. Por eso, muchos libros ilustrados son fruto de un trabajo en equipo. Algunas veces, el mismo escritor tiene la capacidad necesaria para ilustrar sus textos. El famoso narrador alemán Janosch, creador de los personajes del pequeño tigre y la rana, es un ejemplo de autor-ilustrador. Pero, en muchas otras ocasiones, el autor debe recurrir a un ilustrador que sea capaz de plasmar sus ideas.

La función de la ilustración

El lenguaje de la imagen, como el literario y el conceptual, tiene que ser económico. La ilustración muestra lo que dice el texto y cumple un objetivo comercial: atraer la atención del público.

Un buen diseño ayuda al lector a descubrir, a entender y lo orienta en la lectura. Se contemplan los siguientes aspectos:

. La cubierta del libro: ¿dura o rústica?, ¿la ilustración de la cubierta es única o se repite en el interior del libro?, ¿se presenta para llamar la atención del lector o anticipa su contenido?

. El tipo de letra: tamaño, forma.

. Las páginas: encuadernadas, sueltas, anilladas.

. Las ilustraciones: material empleado, técnicas, procedimientos (dibujo, pintura, collage).

. El estilo (ilustración primitiva, impresionista, cubista, realista, surrealista, hiperrealista, caricaturas).

. Los colores: vivos, suaves, sombríos.

. El equilibrio entre lo que dice la ilustración y lo que dice el texto.

Aunque la ilustración debe complementar lo que dice el texto, ha de permanecer siempre fiel a éste. No se debe ilustrar lo que no aparece en el texto.

Más ilustración que texto

Cuando en el libro predomina la ilustración, el escritor puede elaborar un guión que será desarrollado por el ilustrador.

Entre estas variantes, podemos citar las siguientes:

. Libros con imágenes, con textos breves estrechamente vinculados a las ilustraciones.

. Libro de imágenes, sin texto, con una secuencia narrativa. Un personaje o varios, unidos por una acción lineal mínima.

. Libro documental o de divulgación de temas diversos: animales, alimentos, etc. Su finalidad es didáctica. Están ilustrados con fotografías o dibujos, con o sin texto.

. Cuentos ilustrados. Cuentos para ser leídos.

. Poesías, adivinanzas, canciones, juegos de palabras.

. Libro juego. Libros animados; con agujeros; con ventanitas; libro acordeón, abanico, puzzle; troquelados; cuentos de hadas tridimensionales; musicales; libros en tela, material plástico, lavable o inflable; libros hechos con tabletas de madera unidas por un cordón; libros de hacer, en su mayoría consistentes en álbumes para dibujar, colorear o recortar, que implican una actividad manual.

. Libros originados por influencia de los medios de comunicación. Libros que surgen después del formato audiovisual, como transcripción o novelización, a partir de dibujos animados con numerosas y muy coloreadas ilustraciones. Generalmente basados en heroínas o personajes de la pantalla de televisión (Los Simpson) o cine (Pocahontas, El Rey León) o directamente personajes-juego como Barbie.

Ilustración y texto a la par

En muchos casos, escritor e ilustrador forman un equipo. Entonces, uno debe respetar la labor del otro. Si se parte de un cuento del escritor, hay que darle espacio al imaginario del ilustrador. Uno de los errores más habituales es creer que el escritor le tiene que transmitir su imaginario visual al ilustrador para que haga realidad lo que él tiene en su mente.

Por ejemplo, Sathosi Kitamura empezó como ilustrador y formó equipo con Hiawyn Oram para el libro Fernando furioso (Angry Arthur) y otros, como En el desván. «Tenía una secuencia sobre un niño que sube al ático y empieza a imaginar cosas. El desván significa la cabeza porque el ático es la parte de arriba de la casa, como nuestro cerebro, y en el cerebro, como en el ático, hay a veces mucha basura, muchos trastos viejos. Hice un montón de dibujos y se los enseñé a Hiawyn, que se los quedó por un día o dos y luego me trajo una historia. Unas veces una historia empieza con un dibujo: te gusta algo que dibujaste e imaginas la historia que hay allí. Otras veces sacas la historia de algún lado y a veces, simplemente, trabajas las dos cosas a la vez. A mí me gusta especialmente

escribir y dibujar al mismo tiempo.»

Con respecto a los álbumes ilustrados, explica: «Por ejemplo, si dibujas una habitación con una ventana y algunas páginas más adelante aparece la misma habitación con la misma ventana, yo trato de usar ese espacio para hacerlo más interesante. Entonces dibujo algo afuera, por ejemplo, un gato que está mirando un ratón, y después, tres páginas más adelante, el gato saltando sobre el ratón».

La historia tiene sus secretos

Cómo encontrar la historia es cómo encontrar la manera de contarla.

Percibirás que los niños tienen alma si sabes captarla. Para ello, debes reinterpretar tu relación con el mundo desde la mirada de ellos, que son sabios, finos, sutiles. A la vez, debes conocer los principales aspectos de la narración, que serán los instrumentos con que conseguirlo.

Documentación y experiencias

Evidentemente, la experiencia vivida es una buena base de la invención. Pero, además, según el tipo de historia que te plantees, te conviene documentarte sobre el terreno.

Por ejemplo, antes de escribir La ciudad de las bestias, Isabel Allende dirigió grupos de lectura con jóvenes entre los 11 y 17 años de edad para conocer mejor sus intereses de lectura y viajó en barco por el Amazonas y el remoto Río Negro. Su libro tiene como protagonistas al adolescente Alexander Cold y a su abuela Kate, reportera de la revista International Geographic; ambos viajan a la Amazonia para verificar la existencia del legendario Yeti del Amazonas, también conocido como La Bestia, una criatura de la selva que, según se dice, es capaz de descuartizar seres humanos. Comenta la autora: «Durante el proceso de escritura, me di cuenta de que el género tiene los mismos retos que la literatura para adultos, y unos cuantos más. Entre éstos está que los lectores jóvenes tienen un lapso de atención menor, así que tenía que llegar más rápido al asunto. Acción, diálogo, personajes sólidos, trama interesante, magia… todo cuanto fuera necesario».

Un esquema adecuado

Te conviene conocer una serie de pautas que te permitirán trazar tu propio esquema narrativo con más elementos.

Este esquema está constituido por el personaje, la escena, las descripciones, los diálogos. Una vez que domines sus claves, rellena el esquema de tu futuro relato con los datos específicos concernientes a cada punto de los siguientes:

. Los personajes: no describas cómo son sino qué hacen. Evita el retrato.

. La escena: cuenta una historia en movimiento. Elige detalles significativos que la harán creíble.

. Las descripciones: claras y breves.

. Los diálogos: deben ser frecuentes, con frases completas y breves.

Las claves del proceso

Los procedimientos fundamentales del relato infantil son la acción y el diálogo.

La acción

El lector, en este caso el niño, se identifica con la acción porque la acción se vincula directamente con los sentimientos. Emoción y acción están íntimamente ligadas: la palabra emoción proviene etimológicamente del verbo latino movere (moverse) más el prefijo e–, que indica sentido, dirección. A cada emoción le corresponde una acción bastante directa. No se puede eludir esta correspondencia a la hora de dar vida a un personaje: a la ira, la furia, la cólera les corresponde la violencia y la fuga; la fuga corresponde también al miedo (un

personaje se exalta y actúa violentamente mientras el otro teme y huye); al terror, la parálisis; a la tristeza, el encierro; a la alegría, la expansión y la carrera. Respetar estas correspondencias al desarrollar un argumento no es respetar un accionar lógico, significa también fingir o improvisar, de acuerdo con el episodio planteado.

La acción es el mecanismo según el cual se ponen en movimiento los hechos del relato. Las acciones pueden ser:

. Principales, imprescindibles para que el argumento se constituya como tal. Por ejemplo, las del argumento de Caperucita Roja: salió – tuvo un encuentro agradable – siguió su camino – tuvo un encuentro desagradable.

. Las secundarias, que no son imprescindibles, dado que se pueden reemplazar por otras, aunque si se reemplazan varía la atmósfera del relato. Por ejemplo: «recogió flores» (para su abuelita), que se podría reemplazar por: «juntó piedras bonitas» (para su abuelita) o «llamó por el móvil» (a su abuelita), sin que cambie el argumento principal.

¿Cómo trabajar a partir de la acción?

. Puedes situarla en el presente del lector o remontarla a un pasado muy lejano y comenzar, como en los cuentos tradicionales, con: «Érase una vez…».

. Todo lo existente puede ser sujeto de la acción en un cuento infantil, desde un monstruo hasta una escoba.

. Puedes emplear el esquema clásico de acción: principio, medio y final, especialmente para los cuentos de aventuras, pero este esquema no es una

copia del orden cronológico de la realidad, sino un ordenamiento del mundo creado.

. En este sentido, es útil organizar los hechos principales en función de la intensidad. Por ejemplo:

Un personaje busca a otro

No lo encuentra

Pide ayuda

Nadie lo ayuda

Tiene que superar una serie de obstáculos

Encuentro

. La tensión que toda acción necesita se puede reforzar empleando una serie de obstáculos que el protagonista debe vencer. Los obstáculos son dispositivos eficaces para mantener la tensión del cuento y la atención del niño.

Los diálogos

La técnica del diálogo resulta especialmente creíble para los niños. Por lo tanto, al escribirlos, resulta una buena práctica leerlos en voz alta y modular la voz de acuerdo con el personaje, para comprobar si has conseguido la fuerza y la credibilidad suficientes.

Las voces se deben diferenciar. O sea, cada personaje debe hablar a su modo. Además, cada parlamento debe insinuar cuál es el conflicto, cómo es el que habla, dónde está.

-

-

En los cuentos para niños no son recomendables los diálogos muy largos.

-

Generalmente, es eficaz la combinación de acción y diálogo, como en el siguiente ejemplo:

Oyó la retumbante voz del león, que decía:

–¡Señor! ¿Has pasado así toda la noche?

Bastian se incorporó rápidamente, frotándose los ojos. Estaba entre las zarpas delanteras del león, el enorme animal lo miraba y había asombro en la mirada de Graógraman. La piel del león seguía siendo negra como los bloques de piedra sobre los que descansaba, pero sus ojos centelleaban. Las lámparas, en lo alto, ardían de nuevo.

–¡Ay! –balbuceó Bastian–, pensé… pensé que estabas petrificado.

–Lo estaba –respondió el león–. Muero cada día cuando cae la noche, y cada mañana despierto de nuevo.

–Yo creí que era para siempre –explicó Bastian.

–Cada vez es para siempre –repuso Graógraman enigmáticamente.

MICHAEL ENDE, La historia interminable

Sugerir un conflicto

Insinuar la posibilidad de un conflicto es un modo de atrapar al lector. Para ello,

una buena estrategia es ofrecer indicios de que algo puede suceder varias páginas antes de que suceda.

Por ejemplo, a Caperucita, su madre le advierte que no se desvíe del camino principal. Con este aviso anticipa al lector el peligro que encierra el bosque y la tendencia de la protagonista a apartarse de la vía señalada. Sin embargo, la niña se deja llevar por sus deseos, se olvida de las recomendaciones de su madre y, a instancias del lobo, se detiene a recoger flores.

De este modo, el conflicto y la atención del lector están asegurados.

El narrador te guía

El ángulo desde el que el narrador cuenta puede incitar el grado de terror, de humor, de aventura o de la clase de relato que pretendas escribir

Puedes destacar lo que siente o lo que percibe el personaje, narrar sus movimientos y sensaciones o lo que ve.

Se refuerza el efecto buscado desde un narrador testigo, que mira y describe, que detalla el momento culminante de la situación desde un punto de vista distante. O desde un narrador protagonista que describe el entorno e incluye al final de la descripción el elemento del tipo que pretendas (de humor, sentimental, terrorífico, etc.), que abre el suspense.

Pero cuando se ambienta el relato en un ámbito abierto, apartado del mundo, deshabitado, abandonado, o por el que a la hora que suceden los hechos no pasa ni un alma, es conveniente que el narrador se implique y perciba, con el lector, que algo raro empieza a ocurrir. Además, puede ser conveniente un narrador que anticipe lo que les sucederá a los personajes con una mínima insinuación.

A menudo, el narrador cuenta desde la mirada de un niño, desde su concepción del mundo, establece la complicidad con él.

O le habla al niño.

También puedes retratar el mundo desde el punto de vista de un ratón, un conejo, como hace Beatrix Potter, por ejemplo, simultáneamente con las ilustraciones.

O, como en un relato de Nathaniel Hawthorne, escrito desde la visión de los niños. En el cuento, dos niños hacen una muñeca de nieve que se convierte en compañera de juegos; este prodigio es negado por la visión de los mayores:

–Por favor, mamá querida –respondió Violet, divertida por el hecho de que su madre no comprendiera algo tan claro–. Ésta es nuestra hermanita de nieve, la que acabamos de hacer.

En este fragmento se reúnen las dos visiones, enfrentadas: la visión infantil, fantástica, y la visión de los mayores, realista. Vence la visión infantil, la posibilidad de lo fantástico, y los adultos tienen que admitir que la niña de nieve existe. El texto concluye justamente con un reconocimiento de la veracidad de la visión infantil: «…como veréis, éste fue uno de esos raros casos, que aún se dan ocasionalmente, en los que el sentido común sale derrotado».

Crear el personaje

¿Dónde comienza para el niño lo fantástico y dónde acaba lo real? En esta ambigua frontera nacen los personajes de los relatos para niños.

¿Quiénes los protagonizan? ¿Y quiénes son sus ayudantes? ¿A qué arcón podemos recurrir para encontrar los más perdurables?

Cómo se «fabrica»

Los cuentos son el vehículo que representa los sueños del niño y estimula su imaginación. De su imaginación ilimitada proviene la conexión que establece con toda clase de personajes.

Los personajes infantiles proceden de la narración oral que transmitía los mitos sobre la creación del mundo y del hombre, sobre la vida en sociedad, sobre los descubrimientos. Personajes extrahumanos, amigos o enemigos; dioses, demonios, animales de culto de diversas tribus a los que se adoraba. Estos personajes se fueron modificando hasta llegar a los cuentos actuales, en que el héroe puede ser un niño o una niña, un muñeco de cartón o de madera, un animal; reales, mágicos o fabulosos: la imaginación de los niños admite como verdadero lo más absurdo o lo más descabellado.

Sin embargo, no todos los personajes son recibidos con el mismo entusiasmo. El acervo literario así lo demuestra. Perduran hadas, madrastras, príncipes, princesas, personajes arquetípicos. La atracción que provocan a los niños se suma a la que éstos experimentan por los animales. Tanto con los buenos como con los malos se identifican, por su seducción o porque pueden descargar sus temores y centrarlos en la capacidad de los animales de atacar y devorar.

Puedes inventarlos a partir de una imagen, de una palabra, de una idea, de tus recuerdos, de tus sueños, de una persona que conoces o de la mezcla de varias personas.

Astrid Lindgren dice que tomó sus personajes de su infancia, en general, y de niños concretos que ha conocido. «Madita, por ejemplo, es una amiga de la infancia con la que he mantenido el contacto toda la vida. Otras veces es una imagen como la de un niño solo y triste, sentado al anochecer en un parque de Estocolmo, que se convirtió en punto de partida de Mio, Mio. En otra ocasión, al visitar un cementerio vi la lápida de dos hermanos muertos cuando todavía eran bebés, y de ahí surgió un cuento sobre dos hermanos y sobre la muerte, Los hermanos Corazón de León».

Para construir la voz de los personajes, debes prestar suma atención a las singularidades del universo infantil, que es una suma de su inocencia, su capacidad de asombro, su credulidad, su aceptación análoga de lo real y de lo fantástico.

Los personajes actúan

Si bien los personajes se mueven en mundos que pueden ser tanto reales como mágicos, en cualquiera de los casos son personajes que actúan, así sea un ser imaginario, un elemento de la naturaleza o un objeto. Lo importante no es lo que piensen o digan los protagonistas, sino lo que hacen. De sus actos, el niño deduce el resto.

Por ejemplo, cuando a Cenicienta se le muere su madre, llora desesperadamente todos los días sobre su tumba. Así entiende el niño que está triste.

La gran mayoría de estos personajes actúa en el mundo de la fantasía, es donde se mueven, porque es el lugar donde el niño puede modificar la realidad o

resucitar a quien desee. Habla con los árboles, con los bancos, acepta todo tipo de transformaciones como las que operan las hadas con la varita mágica.

Dice la madre de Goethe, con respecto a los cuentos que le contaba al escritor: «Yo le presentaba el aire, el fuego, el agua y la tierra como hermosas princesas y todas las cosas naturales adquirían un significado más profundo. Inventábamos caminos entre las estrellas y personas muy sabias con las que podíamos encontrarnos… Él me contemplaba extasiado; y si el destino de uno de sus personajes favoritos no era el que él deseaba, yo percibía el malhumor que expresaba su rostro, los esfuerzos que tenía que hacer para no echarse a llorar. A veces me interrumpía y me decía: “Mamá, la princesa no se casará con el sastrecillo pobre, aunque él mate al gigante”.»

Es decir, personificaba la naturaleza porque el animismo infantil lo hace; el niño personifica los objetos para dotarlos de acción.

Así, los personajes arquetípicos de los cuentos tradicionales cumplen determinadas acciones. Destacan por diferentes razones:

. Robinson Crusoe, por su autonomía y por ser capaz de hacer cosas y de crear su propio orden.

. Guillermo Brown, por su libertad de acción.

. El patito feo, por representar a los seres maltratados a causa de su torpeza y timidez.

. Platero, por sus carencias e insatisfacciones.

. Caperucita Roja, por la curiosidad acerca de todo lo que la rodea, como el extraño aspecto de la abuela (grandes orejas, ojos, manos y boca), o sea, los sentidos, instrumentos para intentar comprender el mundo.

Los personajes que interesan a los niños se sitúan en la imprecisa frontera entre lo real y lo fantástico.

Otorgarles un nombre

Un aspecto esencial en la fabricación del personaje del relato para niños es otorgarle nombre. Ese nombre perdura en la mente del lector, le da entidad. Conviene que esté bien relacionado con las características del personaje.

¿Cómo se puede llamar tu personaje? Puedes experimentarlo. Otórgales nombre a los personajes caracterizados de la siguiente manera:

a) Gorda.

Está constantemente enojada.

Tiene una colección de ositos de peluche.

Le gusta el flan de chocolate.

Se esconde cada vez que oye el timbre.

b) Muy pequeño.

Le gusta juntar piedras y clasificarlas.

No tiene miedo nunca.

Prefiere la montaña y ama a los pingüinos.

Sube las escaleras de espaldas.

c) Muy nervioso.

Usa calcetines muy gruesos.

No lleva paraguas cuando llueve.

Mira constantemente hacia los lados.

Colecciona botones.

Le agrada viajar en helicóptero.

Les habla a las abejas.

Una vez nombrados, incluirlos en una aventura para comprobar cómo funcionan.

Los más conocidos

Los personajes tradicionales se dividen en mágicos: son las hadas, las brujas, los magos; y reales: los príncipes, las princesas, los huérfanos aventureros y los animales.

Pueden ser buenos o malos y, entre los mágicos, el malo es el ogro; entre los reales, el malo es la madrastra.

Personajes mágicos

Los personajes mágicos son aquellos que tienen poderes maravillosos, que utilizan para ayudar al héroe o bien para conseguir algo ellos mismos.

Entre los prototipos tenemos: los genios, las hadas y los magos.

El genio

Los genios pueden ser de sustancia aérea y leve o de materias vegetales o animales, y viven en el cielo, en el aire o en el subsuelo de la tierra.

Dialogan con los seres humanos y su actuación puede ser tanto para ayudarlos como para engañarlos.

Existen diferentes genios para las diferentes culturas. Para los romanos, el genius era una pequeña divinidad doméstica similar a una serpiente. Para los escandinavos, los genios eran esos pequeños seres conocidos como gnomos, elfos, duendes. En América, India, África, eran vistos como demonios o dioses que vivían en los bosques. En el mundo árabe, el genio es protagonista secundario en casi todos sus cuentos.

Aladino y la lámpara maravillosa presenta un buen ejemplo del genio.

El hada

El prototipo de hada es el de un ser de sexo femenino, joven, hermosa, con alas y con una varita mágica dotada de poderes. Complaciente con los seres humanos, generalmente se aparece al héroe o a la heroína en su camino para mostrarles los peligros o aconsejarlos.

Geoffrey Hodgson dice: «El hada, particularmente bella, posee un cuerpo cubierto de una luz dorada, tornasolada y transparente. Tiene grandes alas, divididas en dos partes. La inferior, más pequeña que la parte superior, se alarga en punta como las alas de ciertas mariposas. El hada puede agitar los brazos y batir las alas. Solamente pudo describirla como una maravilla de oro. Sonríe y es evidente que nos ve. Se pone los dedos sobre los labios. Se encuentra escondida en un sauce, entre las hojas y las ramas, nos espía con una sonrisa. No se la puede ver objetivamente desde el plano físico, sino sólo con la vista astral».

El mago

Los magos son personajes ambivalentes. Pueden ser buenos o malos,

dependiendo del fin que deseen conseguir. El bueno suele ser un caballero de linaje noble, hijo de una mujer y un ser sobrehumano, que se dedica a la magia, como si fuera la ciencia. Generalmente, lucha contra el malo para ayudar al héroe y poder restablecer el equilibrio en la Naturaleza que el mago malo ha roto. El malo estudia la misma ciencia que el bueno, pero la utiliza para fines macabros. Suele estar en continua búsqueda de una fórmula que le dé el poder total.

El mago más famoso es Merlín, hijo de un demonio y una doncella, y consejero del rey Arturo. Es el prototipo de mago bueno, aunque a veces puede resultar terrorífico.

El ogro

Es esencialmente malo. Suele ser un personaje secundario, con características de personaje mágico, que se interpone en el camino del héroe. Se le confunde con los gigantes y con los genios. Representa las fuerzas naturales caóticas y combate contra los dioses para conseguir el poder. Los héroes lo enfrentan y se desencadenan las guerras.

Personajes reales

Los personajes reales de los cuentos infantiles tradicionales que suelen cumplir el papel del héroe son las princesas, los príncipes; los huérfanos aventureros y los animales. Los reyes y las reinas, el ayudante del huérfano y los otros animales son los personajes secundarios, siempre presentes. Es provechoso conocerlos para tomar de ellos ciertos datos, cierta caracterización probada con eficiencia a lo largo del tiempo e inventar otros héroes singulares de nuestra época.

La princesa

Cumple roles diversos y opuestos: es un ser bondadoso y novia fiel o un ser insidioso, malvado y vengativo. Su esquema de acción es el siguiente:

La bondadosa:

. La fiel: hace el bien. Espera a su prometido y rechaza a todos los demás que pretenden su mano. A veces le toca pasar sufrimientos.

. La orgullosa e inmodesta: es castigada y se convierte en humilde y bondadosa.

La malvada:

. La caprichosas y exigente: somete a su pretendiente a pruebas. Organiza acciones para matarlo si lo considera necesario.

. La audaz y decidida: supera todos los obstáculos.

El príncipe

El príncipe es atractivo y valiente. Su esquema de acción es el siguiente:

. Se lanza a la búsqueda.

. Combate.

. Supera las adversidades que le salen al paso.

. Suele encontrar un mediador mágico en su camino.

. Alguien lo ayuda.

. Pasa por variadas aventuras y obstáculos.

. Consigue su objetivo.

El huérfano aventurero

El niño huérfano que se encuentra solo ante el mundo tiene que sufrir muchas calamidades y afrontarlas. No tiene inconvenientes en conocer otras gentes y lugares distintos, en recibir nuevas experiencias o sorpresas. Es un infortunado que lucha por dejar de serlo. Ejemplos son el Lázaro de Tormes u Oliver Twist, de Charles Dickens. El huérfano aventurero está caracterizado por tres sentimientos principales que determinan su esquema de acción:

. Supervivencia. Se ve obligado a afrontar sus problemas con los recursos que le facilitan su carácter y su imaginación. Por ejemplo, Heidi, de Johana Spyri, necesita encontrar el paraíso perdido, so pena de perder definitivamente la salud; Jim Hawkins, de La isla del tesoro, de Robert Louis Stevenson, conoce los peligros de convivir con feroces piratas; Tom Sawyer, de Mark Twain, en el momento culminante de su aventura, busca desesperadamente la salida de una gruta insondable y laberíntica.

. Lealtad. Es leal a sus amigos y a la gente que aprecia o admira. En algunos casos, la lealtad se une a la necesidad de auxiliar y proteger a otro o a otros. Por ejemplo, Heidi reprime su nostalgia de las montañas por lealtad a la familia Sesemann; Ralph Rover, Pipi, Mowgli, Guillermo, Oliver, hacen de la amistad un baluarte; Huck ayuda a Jim, esclavo fugitivo; Tom Sawyer cuida de Becky.

. Libertad. Muestra gran sentido de la libertad. Por ejemplo, Heidi sueña con regresar a las montañas; Huck valora la libertad; Tom Sawyer sueña con la libertad de la piratería.

La madrastra

Es el personaje real esencialmente malo. Suele ser un personaje secundario, que se interpone en el camino del héroe. Le pone trabas a la heroína para quedarse con lo que le pertenece. Puede aparecer como una bruja, que, al no tener poderes mágicos, ejecuta sus fechorías contra el personaje a través de otros personajes a quienes soborna. Es el caso de la madrastra de Blancanieves o de Cenicienta.

Los animales

Otros personajes ineludibles son los animales. Al niño le atraen muchísimo. Le parece más interesante que hable un dinosaurio con una pantera que dos seres humanos. En ellos proyecta sus deseos o deposita sus temores, pero también se identifica con ellos, como en aquel cuento de Hans Christian Andersen en el que las cigüeñas padre y madre enseñan a sus hijos a volar y el niño se identifica con la situación de aprendizaje: a él sus padres también le enseñan cosas. En los cuentos infantiles tienen cabida todo tipo de animales y actúan como personajes buenos o malos. Los buenos y agradecidos suelen ser pequeños o perseguidos por otros: las hormigas, las liebres, las abejas, los peces. Los que suelen acompañar al héroe en los cuentos clásicos son el águila y el caballo. Hay animales más exóticos, como el hipopótamo y la jirafa, que cuentan con las preferencias del niño. Al hipopótamo lo vinculan con el cerdo y en él depositan su capacidad de ensuciarse; a la jirafa, con la libertad de alcanzar las alturas. Otros prototipos de animales son los más accesibles: el pájaro, el lobo, el gato, la rana.

Los protagonistas son los que dominan la historia, los acontecimientos y el conflicto.

Recursos literarios empleados para conseguirlo: la personificación.

Cuando los animales son figuras centrales en la narración, pueden cumplir funciones que tienden a mostrar el lado mágico de las cosas, o a canalizar las perversiones y los terrores del ser humano. Desempeñan funciones vinculadas a dos vertientes extremas: lo maravilloso y lo monstruoso.

. Lo maravilloso. Por ejemplo, en Alicia en el país de las maravillas, los animales son nombrados con mayúscula.

. Lo monstruoso. Sirven para descargar sentimientos perversos. El animal repta, se mueve, hormiguea, muerde, pica, araña, ataca y devora.

Es conveniente buscar las especies más variadas e investigar sus hábitos, aunque luego se lleven a otros ambientes, incluso irreales.

Otros personajes

Hay personajes que no son animales, pero se comportan como tales, son los que por unas determinadas circunstancias se han visto obligados a convivir con ellos y a actuar como ellos. Es el caso de Tarzán, en Tarzán de los monos, de Edgar Rice Burroughs y el de Mowgli, del Libro de la Selva, de Rudyard Kipling.

También caben en un cuento para niños toda clase de objetos. Pero, en especial, resultan atractivos y convincentes los que se personifican y, más aún, si se incluyen el movimiento, las actitudes o las cualidades:

El sombrero saltarín

El reloj desconfiado

Los zapatos de ante que te llevan a cualquier parte

Un caramelo de metal

Crea personajes actuales, adaptados al mundo actual, pero no olvides que los animales son personajes muy queridos por los niños: se identifican con ellos o los utilizan como medio para descargar sus terrores.

Romper el estereotipo

Los personajes no tienen que ser estereotipados. En los cuentos folclóricos es tajante la división entre seres buenos y malos. Caperucita es buena, el lobo es malo; la Cenicienta es buena, sus hermanastras son malas. Esta división se puede transgredir.

¿Te has preguntado qué pasaría si rompes la partitura y los protagonistas fueran las brujas, los lobos, las madrastras, los ogros, y contaras el cuento desde su punto de vista?

Pero hay otras rupturas posibles, como las siguientes:

. En un cuento o en un poema pueden surgir las relaciones menos esperadas, pueden hablar o actuar los animales o los objetos.

. Se puede conectar lo real con lo imposible, con muy buenos resultados. Por ejemplo, se pueden obtener elementos a partir de los personajes y sus manías.

El señor que nunca deja de ordenar el armario

El niño que camina mirando hacia atrás

La abuelita que nunca duerme

El cartero que entrega cartas de chocolate

La señora que no cierra la puerta de su casa

O modernizar personajes típicos:

Caperucita roja va a ver a la abuela en moto, viste unos tejanos y una cazadora de cuero. ¿Cómo hablaría?

. Puedes partir de los hechos establecidos, encontrar las respuestas diferentes. Ejemplo:

Lo establecido:

Vuelan las brujas

Hacen milagros las hadas

Arreglan relojes los relojeros

Conducen coches las personas

Vuelan los pájaros

Relinchan los caballos

Si se intercambian los sujetos y los predicados, queda:

Vuelan los relojeros

Arreglan relojes los pájaros

Conducen coches los caballos

Hacen milagros las personas

Relinchan las brujas

Vuelan los caballos

. Puedes aplicar la pregunta: «¿Qué pasaría si … ?» a los resultados de la lista anterior. Por ejemplo, «¿Qué pasaría si los caballos condujeran coches?».

Responder a esta clase de preguntas es abrir las compuertas de la imaginación.

. También puedes combinar varios personajes en uno. Por ejemplo, un personaje creado a partir de una niña, un gato y una hormiga:

Anian tiene cuerpo, cara y manos de niña, pies y ojos de gato, cabellos largos y dorados; viste una larga túnica verde y púrpura con los filos plateados. Cuando camina deja una estela dorada, que los seres humanos no podemos ver.

Su tamaño no es mayor que el de una aceituna.

Se alimenta básicamente de perejil y miguitas de pan; por eso se esconde entre los botes y alimentos de la nevera.

Podemos descubrir si Anian ha estado en nuestra nevera observando el color del perejil; si tiene un color amarillo pajizo, Anian ha estado alimentándose.

Cuando la casa está en silencio, hemos terminado de cenar y quedan restos de pan por el suelo, Anian se escurre por los pliegues de las gomas de la nevera y con sus silenciosos pies de gato camina veloz a comérselas.

Es simpática, risueña y cantarina.

Si alguna vez la encontráis y queréis escucharla reír, cantad esta canción y ya veréis: «Jil-jil-jil, perejil, jil-jil, si tú me pisas un pie, yo te daré pe-re-jil».

-

Construir personajes que pueden conmover a los niños es hacerlo convencidos de que conmoverán también a los adultos. Practica maneras novedosas de conseguirlo.

-

Etapas de la construcción

Ya tienes claros tus objetivos. Tienes los personajes, el lugar, el ambiente. Imaginas el tipo de relato. Pero tu idea es todavía una maraña.

Las fases del tradicional relato mítico, como los pasos elementales de todo relato, te pueden aportar ideas que te permitirán organizar tu idea inicial.

Fases del relato mítico

El relato mítico está en el origen de la literatura y abarca tres fases que puedes tomar como impulsores de tu propio proceso, adaptándolas al tema que vas a desarrollar.

1) Fase de revelación.

Se manifiesta una verdad mediante la que se concede un poder. Por ejemplo, el héroe divino se encuentra con un ser humano y le cuenta cómo ha sido hecho el mundo y le entrega la técnica o el objeto con el que puede cazar, labrar, construir, pervivir y engrandecerse.

2) Fase de transmisión.

Se transmite el relato y el conocimiento al heredero del héroe, que tiene que pasar una serie de pruebas. La explicación del relato debe guardarse en secreto.

3) Fase de sustitución

Se sustituyen elementos de la narración por otros, por ejemplo, la explicación del mundo; pero, sigue siendo misterioso. Las mitologías y la literatura maravillosa están plagadas de relatos de metamorfosis, en pájaros, en árboles, en flores, en peces, en estatuas.

Por otra parte, existen motivos mágicos que han retomado los cuentos para niños y que también puedes retomar de un modo personal y novedoso.

Un tema bastante frecuente en la narración maravillosa, que recurre a aspectos mágicos, es el de la fuga: el héroe huye después de superar una serie de pruebas en un mundo no terrestre. Este tema engloba el tema de la persecución, el héroe huye porque es perseguido por alguien.

Un esquema básico

. Un ser sobrenatural y poderoso pide al héroe que lo visite. El viaje siempre es muy largo porque la morada está en tierras lejanas.

. Cuando llega el héroe, se enamora de la hija del personaje poderoso. Entonces es sometido a una serie de pruebas. El héroe triunfa gracias a la ayuda de su enamorada u otros personajes.

. El personaje sobrenatural decide matar al héroe, pero éste escapa con la muchacha: empieza la huida y la persecución.

. Durante la fuga se salva mágicamente: transformándose en animal o tirando objetos que se transforman en ríos, montañas y bosques; confundiendo, así, a sus perseguidores.

Los pasos del relato

Para comenzar la elaboración de tu relato, puedes seguir una serie de pasos que te orientarán en la escritura posterior.

Primer paso

Definir el nudo del argumento.

La situación puede hacer referencia a un asunto real o imaginario. Por ejemplo: Asunto real: el nacimiento de un hermanito. Asunto imaginario: un viaje por un país del futuro.

Segundo paso

Definir los personajes, los lugares, los objetos. Por ejemplo: se inventa un personaje como «Gorro Azul»; los lugares por los que circula pueden ser una casa, una clínica, el parque; o un acuario, una nube, un mundo imaginario.

Tercer paso

Establecer la correlación entre los personajes y los hechos. El niño se identifica con los hechos, los personajes y las relaciones que se establecen entre ellos. Así establece un vínculo entre el cuento que escucha y su propia realidad. Por ejemplo: Gorro Azul espera un hermanito.

Cuarto paso

Presentar el desenlace.

Confía en tu capacidad de improvisación y en tus recursos para encontrar la historia capaz de emocionar a un niño.

Los escenarios de los cuentos

Los elementos con los que puedes componer escenas son, principalmente, los personajes de todo tipo, como los especificados en el capítulo anterior, y los lugares reales o inventados.

Los lugares reales o inventados

Entre los lugares temáticos predilectos del niño destacan el castillo, la selva, el bosque y toda clase de árboles: gigantes, huecos, con ramas hasta el infinito y también el mar.

Muchas veces conviene incluir diversos itinerarios, caminos, murallas, en los que se pierdan o queden atrapados los personajes.

Ambientar una narración en un lugar real no es mejor ni peor que hacerlo en uno inventado. Su eficacia depende de la atmósfera creada gracias al conjunto de elementos. Por lo tanto, pueden ser igualmente útiles un rincón de la cocina, una cueva, el interior de un barril o un barrio de otro planeta o un espacio inventado similar al siguiente:

NUNCA JAMÁS, PAÍS DE isla de localización incierta. No se admiten en ella visitantes de sexo femenino. Hay tres modos de llegar a este país. Algunas veces, los niños llegan a verlo cuando rondan las orillas del sueño y, en este caso, el País de Nunca Jamás se ofrece al durmiente sin necesidad de que salga a buscarlo. También pueden llegar a él los niños que se caen del cochecito cuando sus niñeras se distraen (éstos proceden principalmente de los jardines de Kensington, en Londres): si nadie los reclama durante la semana siguiente, van

a parar al País de Nunca Jamás donde se vuelven «niños perdidos». (Se dice que las niñas son demasiado listas para caerse de sus cochecitos.) Por último, el viajero puede ir al País de Nunca Jamás de la mano de Peter Pan, un niño sin edad, que se niega a crecer y que afirma haberse escapado de su casa el día de su nacimiento.

Guía de lugares imaginarios, ALBERTO MANGUEL

Los detalles de las escenas

En las siguientes escenas tomadas de La vuelta al mundo, de Javier Villafañe, se pueden observar los elementos y operaciones que componen las escenas y otorgan el sentido del cuento:

Primera escena (inicio del cuento)

«Una vez, un chico que se llamaba Santiago salió de su casa en un triciclo para dar la vuelta alrededor del mundo.»

Hace uso de la desproporción: triciclo/vuelta al mundo.

Segunda escena

«Y la hormiga, la vaca, el grillo y la paloma se pusieron detrás del gallo, el conejo y el caracol que iban detrás del perro y el gato.

Santiago pedaleaba y el triciclo iba a toda velocidad. En una curva se encontró con un camello, una tortuga, un caballo, un elefante y un pingüino(…).»

Hace uso de la acumulación de animales.

Tercera escena

«Santiago puso el triciclo en marcha y se encontró con una jirafa, un loro, un cordero, un león, un mono y una cigüeña (…).

Y la jirafa, el loro, el cordero, el león, el mono, la cigüeña se pusieron detrás del camello, la tortuga, el caballo, el elefante, el pingüino, la hormiga, la vaca, el grillo, la paloma, el gallo, el conejo y el caracol, que iban detrás del perro y el gato».

Hace uso de la progresión.

Cuarta escena

«–Es inútil –se lamentó la hormiga–. Por más que me ponga de puntillas jamás podré ver un molino. Está muy alto.

Y la jirafa le dijo a la hormiga:

–Lo verás subiéndote sobre mi cabeza.»

Hace uso de la personificación de los animales.

Quinta escena (final del cuento)

«Santiago siguió pedaleando y al llegar a la puerta de su casa frenó el triciclo y dijo:

–Hemos dado la vuelta alrededor del mundo.

Y allí se despidieron. Unos se fueron caminando, otros volando.

Santiago entró en su casa. Había dado la vuelta alrededor de la manzana.»

Conecta lo imposible con lo real.

Mecanismos para la invención

Explosionar, transformar, vincular son formas de operar para escribir un cuento para niños.

Las características de los personajes infantiles clásicos se pueden transgredir y se puede jugar con ellas para crear nuevas situaciones, desde el campo argumental, desde el lenguaje o apelando a las interpretaciones que han dado los especialistas acerca de los personajes.

Recontar lo conocido

E1 niño necesita reiterar para afirmarse. Por lo tanto, si te mueves dentro de un territorio parecido al suyo y con los personajes conocidos, que podrían ser los de los cuentos tradicionales, inmediatamente reaccionará entusiasmado. Por ejemplo, en el bosque de Caperucita Roja, en el castillo de Blancanieves, en el palacio de la Cenicienta. Apelar a personajes conocidos como el lobo, Pulgarcito, Caperucita, la Bella Durmiente, Hänsel y Gretel o a los tres cerditos, y enriquecer el texto introduciendo diversas variantes:

1) Reunir personajes de distintos cuentos en un mismo cuento.

Blancanieves invita a su casa a Caperucita Roja

El gato con botas quiere unos zapatos de cristal

La Bella Durmiente se encuentra con el Lobo feroz

La Bella es la madrastra de la Bestia

2) Incorporar elementos actuales, tales como el metro o el móvil, que son los elementos cotidianos de los niños.

El Gato con Botas se encontró con Blancanieves en un parque, llamaron por teléfono a la Cenicienta y se fueron en el metro a visitar a los siete enanitos que, justamente, acababan de poner una gran pizza en el microondas.

3) Hacer monologar a uno de estos personajes.

«Habiendo tantos nietos y tantas abuelas en el mundo, ¿por qué me habrá tocado ser la abuela de Caperucita? Todos los niños me tienen pena; piensan que no sé hacerme mi comida, que la pobre Caperucita tiene que venir con su cestita cargada de alimentos. Pero es mentira. A mí me gustaría vivir en otra parte, con otras abuelitas…»

4) Destacar los objetos actuales y tomarlos como hilo conductor del cuento.

El ordenador de las hadas. La bruja viaja en helicóptero. El lobo feroz envía un fax.

5) Cambiarles el sexo.

La Cenicienta se convierte en El príncipe Ceniciento, en el cuento de Babette Cole, en el que un príncipe se pasaba todo el día, por orden de sus hermanos, barriendo y limpiando el palacio.

6) Inventar hábitos novedosos, como poner a régimen al rey.

En Bamba, el rey gordo, de Mercè Company, había un rey tan gordo que necesitaba dos caballos para poder desplazarse. Pero un día decide ponerse a

régimen.

7) Agregarles datos, como inventarle hijos a La Bella Durmiente.

En El verdadero final de la Bella Durmiente, de Ana María Matute, la princesa espera un hijo.

8) Convertir al lector en ayudante del héroe.

En El pequeño príncipe y el gran dragón, de Peter Kavang, el lector tiene que ayudar al protagonista a encontrar el camino que lo lleve hasta la cueva del dragón.

9) Emplear la parodia total.

Roald Dahl, en Cuentos en verso para niños perversos, transforma los cuentos clásicos en verso y utiliza un lenguaje paródico.

Dar respuesta a sus preguntas

Los temas más impensables pueden responder a la inquietud de un niño.

Suelen pasarse la vida formulando preguntas. «¿Por qué los árboles son más altos que las personas? ¿Por qué no vemos cómo crecemos? ¿Por qué mueven la cola los perros? ¿Por qué tienen esa forma las nubes?»

«¿Qué hacen los que están en el cementerio? ¿No salen de allí?»

Cada una de esas preguntas está insinuando un tema posible para escribir un cuento.

-

Conviene tratar toda clase de temáticas y experiencias y, sobre todo, hay que escribir sin apelar a la lógica, sin interpretar la realidad y dejando que los niños saquen sus propias conclusiones.

-

Tejer la trama

Un argumento resulta más o menos interesante según cómo se organice su escritura. No es obligatorio contar el argumento tal como podría desarrollarse en la realidad. Ésta es la ventaja de la escritura creativa. Parte del placer de escribir proviene de que tú puedes organizar los acontecimientos como mejor te parezca o como mejor se liguen en un texto entre un principio y un final.

Es decir, como mejor conformen una trama que mantenga todo el tiempo interesado al lector.

Las direcciones del tejido

Has reunido los materiales. Ahora debes ligarlos entre sí según el diseño que pretendas. Toda trama es resultado de un proceso.

Norman Friedman divide las tramas en tres clases, que te pueden aportar ideas:

1) Tramas con cambios de fortuna.

. Trama activa. Es la más simple. Intriga porque después de un incidente uno se pregunta: ¿qué va a ocurrir ahora? La caracterización de los personajes y la idea dominante en el cuento interesan menos que la acción.

. Trama patética. Presenta el sufrimiento de un protagonista simpático. No es culpable de ningún pecado grave pero es débil y sufre mucho.

. Trama trágica. Este protagonista, como el anterior, es simpático; y es fuerte, voluntarioso, inteligente y responsable, pero cae en la desgracia.

. Trama punitiva. El protagonista es antipático y su conducta malvada. Puede que sea admirable por su fuerza y astucia pero es una mala persona y merece sufrir.

. Trama sentimental. El vuelco de la fortuna aquí es para bien del protagonista, que no es un héroe dotado con notables cualidades sino una persona ordinaria; eso sí, simpática. Sufre, pero al final la buena suerte le sonríe.

. Trama admirativa. También el vuelco de fortuna es favorable y el héroe es admirado por su capacidad, sus proezas, su merecido triunfo sobre circunstancias adversas.

2) Tramas de carácter.

. Trama de la madurez. El carácter del protagonista, al principio vacilante, se va formando en un proceso de tanteos y errores que terminan en un cambio positivo.

. Trama de la reforma. También aquí cambia favorablemente el carácter del protagonista, sólo que, a diferencia del anterior, comenzó ya suficientemente formado y, por tanto, desde el principio supo distinguir entre el bien y el mal. Eligió primero el mal pero al final se reforma.

. Trama que pone a prueba el carácter. El héroe, simpático, fuerte,

emprendedor, tiene que elegir entre sus nobles ideales y algún tipo de provecho fácil e inmoral; si opta por esto último, salvará su pellejo a costa de la conciencia moral.

. Trama de la degradación. Al comienzo el protagonista es una buena persona, pero algo lo decepciona y su carácter se degrada.

3) Tramas de ideas.

. Trama de la educación. El protagonista va educándose a sí mismo y seguimos los cambios filosóficos de sus creencias, ideas y actitudes.

. Trama de la revelación. El protagonista vive y actúa ignorando hechos importantes de la situación en que está metido hasta que de pronto descubre la verdad.

. Trama de la afectividad hacia el prójimo. Los cambios del carácter no se deben aquí, como en la trama de la educación, a un esfuerzo intelectual, sino a la influencia que recibe de otras personas.

. Trama de la desilusión. El protagonista, animado por excelsos principios espirituales, de súbito pierde la fe.

Tramar el suspense

Que los lectores se pregunten cómo van a actuar los personajes frente a diversos acontecimientos es una meta prioritaria al escribir para niños.

En este caso, el suspense es tu mejor recurso. Las claves para conseguirlo son la utilización de acciones y ambientes inquietantes, y la eliminación de añadidos que estorben el núcleo de la historia.

Además, debes preocuparte por el inicio y el final del relato. El inicio debe ser contundente y presentar los hilos que se retomarán durante el desarrollo, y tendrán su «remate» al final.

Puedes tejer la trama con el objetivo de crear suspense y hacerlo teniendo en cuenta las siguientes estrategias:

. El lector puede saber tan poco como el personaje.

. El lector puede saber más que el personaje.

. Se le ocultan al lector algunos datos que mueven su curiosidad.

. El personaje simula ser lo que no es.

. El narrador recurre a la idea de que el destino está lleno de casualidades imprevistas que hay que desvelar.

. Los sucesos se acumulan y se busca una vía para desentrañarlos.

. Un suceso puede dar sentido a sucesos anteriores.

. El narrador da pistas falsas.

No es conveniente darle al lector la historia «servida», sino que debes tramarla de tal manera que le permita imaginar «cómo resolverán los personajes sus avatares», en lugar de «qué sucederá a continuación».

Una atmósfera consistente

Para muchos escritores, conseguir una atmósfera es el logro crucial del relato. Gracias a ella, el lector queda atrapado por el universo narrativo y sale transformado. Puesto que puedes recurrir a multitud de narradores distintos, la creación de la atmósfera te permite vivenciar diversos mundos narrativos: por cada narrador elegido, un mundo con su clima particular.

La atmósfera envuelve la totalidad de un relato y es producto de los sentimientos del narrador frente al universo creativo narrado. En general, una atmósfera estática depende de la descripción y una dinámica, de la narración.

Se dice que parte del éxito de narraciones como El Señor de los anillos o El hobbit, de Tolkien, proviene de la sabia constitución de la atmósfera, a partir de fantasías muy detalladas. El buen manejo del detalle singular contribuye a la presentación de una atmósfera rica.

Toda una gama climática se puede desarrollar en un relato:

. Suave: una atmósfera suave y pausada se puede conseguir mediante las interrogaciones, los adverbios terminados en «mente».

. Densa y siniestra: como las atmósferas de Edgar Allan Poe, por ejemplo, en La caída de la casa Usher. La siniestra atmósfera, producida mayormente gracias al uso de los adjetivos, anuncia que algo va a ocurrir.

. Dependiente del tiempo y del espacio: puedes relacionarla con las localizaciones y las fechas. Por ejemplo, una fecha clave, 6 de enero, puede provocar exaltación y alegría.

Un cierto lugar puede provocar una atmósfera: un paisaje nebuloso lleno de árboles puede provocar misterio. Es típica –y a menudo tópica– la atmósfera de paz ante el mar, enigmática ante una casa en ruinas, sórdida en un barrio muy pobre.

¿Depende el relato de su atmósfera, o es al revés? Puedes probarlo y comprobarlo con climas antagónicos: uno onírico y otro menos, uno que linde entre lo incierto y lo oculto, un tercero que agobie al lector o que acompañe al personaje en ciertos momentos morbosos, por ejemplo.

▪

Hablar de atmósfera narrativa es referirse metafóricamente al clima de un relato: frío, templado, cálido.

▪

La carpintería del lenguaje

La combinatoria semántica de la lengua permite la elaboración de ilimitadas imágenes mentales que trasladan al lector a lugares singulares, lo conectan con seres de todas clases, le permiten volar, adentrarse en el corazón de la Tierra, remontar el espacio en un caramelo gigante, hablar con los cocodrilos, ir a una fiesta galáctica o ser rey, robot o marioneta.

Gracias a las palabras

Las palabras empleadas en la escritura para niños, como en la escritura creativa, en general, deben ser precisas, necesarias y sugerentes.

Gracias a la clase de palabras utilizadas, el relato adquiere un mayor o menor movimiento.

Christine Nöstlinger cuenta de uno de sus personajes: «La señora Bertolucci tenía una lista completa de palabras que no le gustaban. Además de “como es debido”, “formal”, “serio” y “metódico”, no le gustaban “propósito”, “razonable”, “cotidiano”, “instructivo”, “decoroso”, “comedimiento”, “costumbre”, “ama de casa”, “apropiado” y “pertinente”».

Puedes utilizar palabras raras, inventadas, para todo y para nada, para describir cosas o hechos extraordinarios, fuera de lo común, o en boca de un personaje para caracterizarlo. Por ejemplo, un personaje que siempre empiece a hablar diciendo: «Tucún, tucún…».

Explica el relato con un lenguaje que el niño entienda y con la intensidad

suficiente para que se emocione.

Pasividad o movimiento

Según sea el relato más o menos estático o dinámico, así se predispone el ánimo del lector, que llora, se ríe, se enoja, se pone de parte de un personaje o se siente impotente frente a la actuación de otro.

A medida que el relato avanza, el ritmo puede ser constante o variable. Puedes conseguir un inicio estático mediante un tono narrativo dubitativo o descriptivo, para el cual es necesario el uso del pretérito imperfecto.

Puedes conseguir un inicio dinámico empleando una situación violenta, para la cual es necesario el uso del pretérito indefinido, que marca la acción puntual.

Las operaciones discursivas

En el discurso se disponen las maderas, los tornillos y todo lo necesario para la buena construcción del edificio. Asimismo, si las palabras y su empleo son los más significativos, se asegura el buen transcurrir de la historia o el equilibrio del poema. Una historia es un montaje verbal que permite imaginar un universo. Tu tarea es hacérselo sentir y ver al niño.

Para ello, ajusta tu trabajo con las palabras, atendiendo a los estímulos sensoriales, a las metáforas y las imágenes, entre otras figuras retóricas que te permiten sugerir, producir humor, crear ese universo particular.

Estímulos sensoriales

Entre los juegos con los sentidos que puedes utilizar, destacan los sonoros, los olfativos, los gustativos, los táctiles y, por supuesto, los visuales. Todos ellos se pueden combinar entre sí y así a un elemento olfativo agregarle una cualidad gustativa, o a un sustantivo que indique algo sonoro unirle mediante una preposición un elemento visual.

Son la sustancia de imágenes ricas que abren las compuertas de la imaginación gracias a toda la gama de sentimientos que permiten desarrollar.

Con los sonidos, puedes recurrir a las onomatopeyas, las interjecciones, los paralelismos, las rimas, las canciones.

Sin duda, Alicia en el país de las maravillas es una inagotable cantera de toda clase de juegos.

Otro buen ejemplo de lenguaje eficaz y económico es el que utiliza William Mayne, en el relato Juego en la oscuridad, recurriendo también al campo sonoro. Así, la partida de un tren es descrita con evidente predominio de «erres», por ejemplo.

También puedes diferenciar entre los sonidos suaves y violentos, de animales (rugido, aullido, relincho, rebuzno, bramido, gorgoteo, etc.) o de objetos (martilleo, taconeo, crujido, etc.).

Con el tacto, puedes confeccionar una lista de palabras vinculadas a lo táctil, en series de sustantivos, adjetivos y verbos, y utilizarlas de modo directo; por ejemplo, en un cuento en el que los protagonistas están en un lugar oscuro y tratan de reconocerlo mediante el tacto; o de modo indirecto; por ejemplo, en un cuento en el que se hable de las cualidades de un personaje, usando imágenes o metáforas con elementos tales como «áspero», «rugoso», «durísimo», «resbaladizo», etc.

Lo mismo puedes hacer con el gusto y con el olfato.

De modo directo, con el gusto; por ejemplo, en un cuento en el que al protagonista le pase algo determinado cada vez que pruebe un alimento o una

comida especialmente preparada; o de modo indirecto; por ejemplo, en un cuento en el que se hable de las cualidades de un personaje, usando imágenes o metáforas con elementos tales como «dulce», «amargo», «ácido», etc.

De modo directo, con el olfato; por ejemplo, en un cuento en el que el protagonista se guía por los olores para reconocer un lugar y encontrar algo; o de modo indirecto; por ejemplo, en un cuento en el que se hable de las cualidades de un personaje, usando imágenes o metáforas con elementos tales como «penetrante», «perfumado», «aliento», «tufillo», etc.

Con la vista, para las descripciones, los elementos visuales te ofrecen variadas posibilidades de transformación. Por ejemplo, puedes emplear la caricatura para exagerar los rasgos de un retrato y conseguir el humor.

En Momo, Michael Ende emplea este mecanismo:

«Era pequeña y bastante flaca, de modo que ni con la mejor voluntad se podía decir si tenía ocho años o ya doce. Tenía el pelo muy ensortijado, negro como la pez, y con todo el aspecto de no haberse enfrentado jamás a un peine o a unas tijeras».

También es muy productivo trabajar desde distintas miradas, como observar a través de un calidoscopio, a través de un anillo, a través de papeles de colores o a través de diversos objetos.

Puedes utilizar estímulos gráficos: dibujos, elementos de la televisión, cómics.

Por otra parte, las ilustraciones son tanto o más importantes que la escritura en buena parte de la literatura infantil. No sólo informan, sino que deben permitir al niño recrear el mundo narrado, pero completarlo a la vez con sus propios añadidos imaginarios. La ilustración, entonces, debe ser rica y sugerente a la vez. Beatrix Potter produce el cuento a partir de unas exquisitas acuarelas.

Utensilios valiosos

La imaginación tiene el poder de establecer relaciones entre las palabras, basadas en referentes no siempre lógicos, cuyo producto permite decir de modo indirecto, es decir, sugerir algo más de lo que se dice.

Así, el escritor opera con el lenguaje también a partir de figuras literarias, que te pueden resultar imprescindibles si escribes para niños pues te permiten lindar el juego, el absurdo, el humor, abordar la realidad desde un ángulo novedoso.

Entre ellos, destacan la comparación, la imagen, la metáfora, la greguería, que tienen un cierto grado de parentesco, dado que provocan el encuentro de dos realidades diferentes.

La imagen

La imagen te permite expresar sentimientos y emociones. Vincula dos elementos que en la realidad no aparecen vinculados. Trabaja a menudo con los elementos sensoriales.

Sus relaciones pueden ser:

. Antagónicas:

Se juntan dos palabras opuestas. Agria dulzura

. Traspasables:

Una palabra «contagia» de su significado a la vecina.

Sonoro amanecer

. Compartidas:

Dos palabras de sentido similar se refuerzan mutuamente. Tintineante alegría

La comparación y la metáfora

La comparación es la analogía entre dos elementos, uno real y otro imaginario, unidos por un nexo, generalmente «como».

Ejemplo: Su casa es como el universo.

La metáfora es la sugerencia de algo que no está. Permite comprender una cosa en términos de otra. Es una transferencia y una analogía.

Mientras que en la comparación aparecen los dos términos comparados, en la metáfora aparece sólo el segundo término, el imaginario.

Ejemplo: Todo se movía en su universo particular.

La greguería

La greguería combina la metáfora y el humor en un juego de palabras e ideas. Se la vincula con algarabía y se sirve también de otras figuras retóricas, especialmente la personificación y la hipérbole, y en algunos casos, del retruécano o de la anáfora. Todos los ejemplos siguientes son de su creador, Ramón Gómez de la Serna:

Con metáfora: Motocicleta: cabra loca.

Con hipérbole: El niño intenta extraerse las ideas por la nariz.

Con personificación: Si su armario está abierto toda la casa bosteza.

Trabaja paso a paso

Para descubrir lo que pueden la comparación y la metáfora, realiza los siguientes pasos:

1) Comparas:

El sol es como una naranja.

2) Eliminas el nexo:

El sol es una naranja.

3) Eliminas el elemento inicial y tienes la metáfora.

Voló para alcanzar la naranja que veía allá en lo alto…

Las operaciones narrativas

Las operaciones narrativas están ligadas a las discursivas. De hecho, verás que se puede llegar a los mismos resultados (producir una imagen, por ejemplo) por

distintos caminos. Pero todos te serán útiles para intervenir con éxito en el territorio de la fantasía.

La palabra fantasía viene del griego phantasia, que significa: «Facultad mental para imaginarse cosas inexistentes y proceso mediante el cual se reproducen con imágenes los objetos del entorno». Es tan importante para fabricar un barco como para escribir un cuento, pues ambos requieren ser planificados por anticipado.

La fantasía recoge su material de la realidad interna y externa, y con él concibe una realidad distinta, revirtiéndola o reformándola. Permite agrupar los elementos reales en nuevas configuraciones, como hacen, por ejemplo, los bestiarios. Reordena el mundo de una manera distinta, de modo que los árboles bailan, las piedras corren, los ríos cantan y las montañas hablan.

He aquí las estrategias para su puesta en marcha.

Así como un carpintero dispone las maderas y consigue construcciones más atractivas, más fuertes, más originales, tú puedes disponer el discurso teniendo en cuenta diferentes aspectos concernientes a esa construcción y que forman parte de las operaciones narrativas, como las proporciones, las desproporciones, las acumulaciones, la progresión, las semejanzas, las diferencias, la combinación de colores, formas, sonidos, sentimientos.

También estas operaciones pueden conducirte a la construcción de imágenes, metáforas y toda clase de figuras literarias significativas.

Las proporciones

Opera con los tamaños, desde los más ínfimos hasta los más exagerados, y aplícalos de modo proporcional al elemento correspondiente con el fin de destacar o de darle cierta afectividad al elemento mencionado.

Ejemplo:

Minúsculo ratón

Enorme elefante

Gigantesco edificio

Microscópico mosquito

Interminable laberinto

Las desproporciones

Puedes operar también con los tamaños en sentido inverso al de las proporciones, aplicándolos de modo desproporcionado al elemento correspondiente, y también con las acciones.

Ejemplo:

Un caracol gigantesco

Una jirafa que tenía el cuello minúsculo

Ponerse en la boca una sandía

Las acumulaciones

Acumular es amontonar o agrupar en la misma frase una serie de elementos.

Ejemplo:

Acumulación de animales: el gato, las cinco hormigas, los dos gorriones y las luciérnagas, la jirafa.

La progresión

La progresión es una operación vinculada a otra anterior. Por lo tanto, operar con la progresión es avanzar con respecto a esa operación previa.

Ejemplo:

El gato y las cinco hormigas.

El gato, las cinco hormigas, la jirafa, el perro y los dos gorriones.

El gato, las cinco hormigas, la jirafa, el perro, los dos gorriones, el elefante, el mono y las luciérnagas.

Las semejanzas

Opera con las semejanzas para comparar, para generar el humor o la broma y para construir rimas, mecanismos fundamentales de la escritura para niños.

Ejemplo:

Minúsculo como un mosquito

Enorme como una montaña

La risa y la misa

Las diferencias

Conectar dos elementos distintos da buenos resultados si quieres escribir un relato fantástico.

Ejemplo:

El banco y la serpiente

La cuchara y el ojo

La combinación de colores, formas, sonidos, sentimientos

De la misma manera que en los casos anteriores, puedes operar con colores, formas, sonidos y sentimientos. Es decir, emplearlos de modo lógico o ilógico, apropiado o inapropiado, de acuerdo al elemento correspondiente. Pero también se consiguen interesantes textos si los combinas entre sí.

De hecho, obtendrás como resultado una imagen.

Ejemplo:

Un miedo verde

Una melodía redondeada

Una tristeza alargada y amarillenta

El extrañamiento

Varios de los mecanismos anteriores te permiten trabajar con el extrañamiento, vinculado a la desmesura. Exagerar es también un acto creativo, para lo cual puedes emplear la exageración o la hipérbole, y así extrañar, asombrar al lector frente a una casa que se deforma o una hormiga más grande que un elefante. Puedes extrañarlo con los elementos de su mundo cotidiano. Y así, una cuchara puede rebelarse, o un extraterrestre puede explicar cómo es el mundo de los humanos describiendo lo que el niño ya conoce, pero desde el peculiar punto de vista de este narrador, que no lo conoce.

Las contradicciones

La contradicción, los opuestos, siempre son productivos. Precisamente, lo que captan con placer los niños es «el otro lado de las cosas».

Por ejemplo, «el revés» se puede trabajar de muchas maneras.

Ejemplo:

Érase que se era, y no lo vais a creer, el país de Mundilandia, donde todo era al revés: las hormigas eran grandes y los osos pequeñitos; los perros tenían alas y ladraban los mosquitos.

En el país de Mundilandia, donde todo era al revés, el cielo era de color verde y las montañas de miel, los papás iban al cole y lo mismo los abuelos, y los niños eran jueces, maestros y hasta banqueros.

En el país de Mundilandia, y no lo vais a creer, había un rey de madera con gorrito de papel, que en vez de mandar a todos, tenía que obedecer.

MARÍA ELENA WALSH, Érase que se era

Así explicita las contradicciones, por su parte, Gerald Durrell, en Animales en general:

La forma en que se comportan los animales, la forma en que hacen frente a los problemas de la existencia, es algo que siempre me ha fascinado.

Un animal feo o aterrador –al igual que un ser humano feo o aterrador– nunca carece totalmente de algunas cualidades atractivas. Y una de las cosas que más desconcertantes resultan en el mundo de los animales es encontrarse de repente con que uno que parecía aburrido y antipático se comporta de forma simpática y cautivadora: la tijereta que incuba como una gallina sus huevos y vuelve a reunirlos cuidadosamente si alguien comete la descortesía de echarlos a rodar; o la araña macho que, tras hacer cosquillas a su amada hasta que ésta cae en trance, toma la precaución de atarla con hilos de seda para que no se despierte

de pronto y se lo coma después del apareamiento; o la nutria marina, que se ata cuidadosamente a un lecho de algas, de forma que puede echarse a dormir sin temor a que las corrientes y la marea se la lleven demasiado lejos.

El discurso conveniente e inconveniente

El lenguaje de los cuentos infantiles puede estar «viciado» debido a la reiteración de mecanismos típicos y favorecedores, en muchos casos, de este tipo de textos, pero que deben dosificarse y usarse cuando son absolutamente necesarios.

Entre estos vicios a descartar, se encuentra una serie de procedimientos que se consideran favorables porque conectan fácilmente con el niño, pero cuyo abuso resulta inconveniente. Entre ellos, los siguientes:

La prosa rítmica

Si bien la poesía es un instrumento productor de la literatura infantil, no caigas en la tentación de la prosa rítmica; diferencia la prosa de la poesía.

Diminutivos, aumentativos y ciertos adjetivos

Si bien diminutivos y aumentativos son buenos «comodines», pues permiten intensificar la afectividad, evita el uso inadecuado y exagerado de los mismos: para los niños, los perros no siempre son perritos; ni un hombre enorme, un gigante, un hombrón o un superhombre. Asimismo, evita las descripciones exageradas: no recurrir frecuentemente a adjetivos tales como maravilloso, fantástico, increíble.

Se trata de no caer en infantilismos ni en la ternura boba.

Pro y contra de las reiteraciones

En primer lugar, constata que lo que reiteras (una palabra, una frase, una idea) necesita ser reiterado para destacar algo que te has propuesto destacar.

En segundo lugar, constata si tu propuesta funciona; léeselo a un niño y comprueba si le llama la atención, o pasa de largo esa repetición.

Si bien el mecanismo de la reiteración atrae al niño, no hay que abusar de las repeticiones.

El argumento no es una lista o un inventario de acciones

Sabes que tu lector estará pendiente de lo que ocurre. Por lo tanto, te preocupas por reforzar la intriga, por otorgar fuerza a los hechos. Pero también debes estar atento al buen desarrollo de la trama. En este sentido, cada escena debe contener un indicio (al menos, uno) que será retomado o transformado, que influirá en las siguientes.

En suma:

Emplea un lenguaje sencillo y agradable, pero no simplificado o trivial.

Un lenguaje accesible sin complicaciones de ningún tipo, pero dándole su valor a cada palabra: ¿por qué hablar de una flor, si hay tantas clases de flores y puedes referirte a una azucena, una cala o un clavel, y jugar, además, con las resonancias del nombre?

Recurre al diccionario de sinónimos y antónimos.

Evita el lenguaje abstracto, la sintaxis intrincada y un contenido exento de fantasía.

Define el lenguaje del narrador y diferéncialo de las voces de los personajes.

Preocúpate por perfilar la atmósfera y respetarla durante todo el relato.

Constata que ni tu estilo ni tu argumento falsean la realidad del niño, sino que la interpreten a partir de sus pensamientos y sentimientos.

Y recuerda que si tú no te sorprendes con la historia que cuentas, difícilmente se sorprenderá tu lector.

Las salidas de la literatura infantil

En el mundo entero la literatura para niños cobra cada vez más auge.

Desde el punto de vista comercial, dedicarse a la literatura infantil es interesante porque tiene un público amplio y creciente. En gran medida se debe a la penetración en la escuela, a que ha habido bibliotecarios y maestros interesados por la literatura que han querido que sus alumnos se convirtieran en lectores.

En este campo de la literatura para niños y jóvenes, tienes una ventaja: hay menos competencia que en la literatura para adultos, mientras que es patente la necesidad de nuevos talentos y una fresca imaginación.

En este sentido, debes tener en cuenta que te diriges a lectores siempre ávidos de vivir una aventura, de ingresar en un mundo desconocido, de experimentar peripecias, de soñar, de reír, de inquietarse, para volver con las pilas recargadas a la vida cotidiana.

Por lo tanto, si lo haces bien, serás recompensado con la relectura además de la lectura (porque los niños necesitan volver a experimentar lo mismo para afirmarse) y con la perdurabilidad (una buena historia para niños pasa de padres a hijos).

Dar a conocer tu relato

Has acabado el libro, lo has corregido, crees que tiene el suficiente atractivo, la tensión adecuada para mantener vivo el interés del lector, un ritmo adecuado a la historia narrada, una atmósfera que potencia el argumento, unos personajes inolvidables.

Es el momento de presentarlo a un premio de literatura infantil y juvenil (como el que convoca Ediciones SM, «El Barco de Vapor» o los Institutos de

Educación Secundaria como el «Andrés Laguna», de Segovia, entre otros), a una agencia literaria o a una editorial.

Sin embargo, no debes olvidar que hay otras salidas posibles cuando se escribe para niños. Tu relato se puede utilizar directamente o se puede adaptar a las necesidades de distintos tipos de colectivos que realizan actividades artísticas, educativas, etc.

Entre ellas, las siguientes:

. Teatro. Preferentemente, es posible adaptar a la escena teatral las narraciones que presenten un conflicto, entre uno o más personajes, o entre los personajes y el medio, que contengan diálogos (o se sugieran) y acción.

. Títeres. Es una forma similar a la adaptación teatral.

. Cuentacuentos. Un arte que sigue siendo apasionante para un niño, y para un adulto también, es escuchar un cuento. Cada vez hay más actividades para niños con participación de cuentacuentos, en bibliotecas, mueseos, centros cívicos, fiestas, etc.

. Animación. Tanto la animación de fiestas (vinculada a la actividad de los títeres y los cuentacuentos), como la de los monitores de los centros de animación infantil dependientes de ayuntamientos y otras instituciones. En este sentido, los monitores pueden trabajar con el libro de distintas maneras: leerlo directamente, tomarlo como material para ejercitar la creatividad y así proponer que los niños resuelvan el final, que inventen una continuación, que imaginen más episodios para los personajes, etc.

. Escuelas. De forma similar, se puede utilizar el material en las escuelas

para cumplir distintos objetivos vinculados a los materiales curriculares.

© Silvia Adela Kohan, 2003

Edición en formato digital: junio de 2013

© de esta edición:

Alba Editorial, S.L.U.

Baixada de Sant Miquel, 1 bajos

08002 Barcelona

Diseño de la cubierta: Alba Editorial, S.L.U.

Quedan prohibidos, dentro de los límites establecidos en la ley y bajo los apercibimientos legalmente previstos, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, así como el alquiler o cualquier otra forma de cesión de la obra sin la autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, http://www.cedro.org) si necesita reproducir algún fragmento de esta obra.

ISBN: 978-84-8428-886-2

Depósito legal: B-12.419-13

Conversión a formato digital: Abogal

www.albaeditorial.es

ALBA

Alba es un sello editorial que desde 1993 ha emprendido una labor de recuperación de literatura clásica (Alba Clásica y Maior), así como de ensayo histórico, literario y memorísticos (Colección Trayectos). Asimismo, merece una especial mención la colección Artes Escénicas, dedicada a la formación de actores y la colección Fuera de Campo conocida por la publicación de textos de formación cinematográfica y literaria en todos sus ámbitos. También destacan sus originales y vistosos libros de cocina, así como sus Guías del escritor destinadas a aficionados y profesionales de la escritura. Por todo ello le fue concedido el Premio Nacional a la Mejor Labor Editorial, 2010. En 2012 ha incorporado a su catálogo dos nuevas colecciones, Contemporánea (dedicada a la ficción de hoy) y Rara Avis (clásicos raros de los siglos XIX y XX).

Consulta www.albaeditorial.es

Alba Editorial, s.l.u.

Baixada de Sant Miquel, 1 bajos

08002. Barcelona

T. 93 415 29 29

F. 93 415 74 93

info@albaeditorial.es